Ufficiale PlayStation Magazine No. 3

Anno I Numero 3 Novembre 1996 L. 14.900
SPED.ABB.POST.50% MILANO CMP-ROSERIO

wipEout 2097

PROVATI PER VOI:

- WIPEOUT 2097
- TUNNEL B1
- JUMPING FLASH 2
- BURNING ROAD
- DARK STALKERS
- CHEESY
- CHRONICLE OF THE SWORD
- MOTOR TOON GP2
- PROJECT OVERKILL
- PGA '97
- SIMCITY 2000
- DAVID CUP TENNIS
- RETURN FIRE
- WILLIAM ARCADE CLASSIC
- ACTUA GOLF



ANTEPRIMA FIFA 97

IL GIOCO DI CALCIO CHE TUTTI ASPETTANO

Da Pacman a Tekken 2: La storia della Namco

Ufficiale
PlayStation
Magazine N. 3

Sommario

30 Namco

È la software house che più ha legato il proprio nome con la PlayStation. In questo speciale ripercorriamo la storia della casa giapponese che ha segnato la storia dei videogiochi.



22 *Fifa 97*

PSM è volata in Canada per scoprire se *FIFA '97* dell'Electronic Arts può diventare il gioco definitivo di calcio che tutti stanno aspettando.





42 *Wipeout 2097*

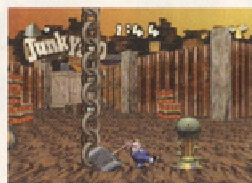
***Wipeout* è sato il gioco di lancio della PlayStation. Dopo un anno arriva il seguito e la Psygnosis è riuscita a creare qualcosa di speciale, portando questo genere a una nuova dimensione**

12-29 Anteprime

Oltre a *Fifa 97* preparatevi a gustarvi le anteprime di *Nascar, Firo & Klaud, Street Fighter Alpha 2, Strike Point, Pitball, Cool Spot Goes to Hollywood* e *Victory Boxing*







42-90 PlayTest

2097* e non solo. Finalmente arrivano *Chronicle of the Sword, Motor Toon GP 2, Jumping Flash 2.* La lista prosegue con *Burning Road, Darkstalkers, Project Overkill, PGA 97* e *Actua Golf.

Natale si avvicina e, puntuale, arriva il terzo numero di PlayStation Magazine, la rivista ufficiale della console Sony. Prepariamoci a festeggiare la fine dell'anno sommersi da una valanga di nuovi titoli. Bello avere l'imbarazzo nella scelta dell'acquisto di un nuovo gioco. Il Demo CD di PlayStation Magazine 3 vi guiderà in questo. Con la presentazione di quattro giochi della Psygnosis. Per gli altri giochi ci pensa il resto della rivista. In questi ultimi mesi stanno arrivando i nuovi titoli che erano stati annunciati da tempo come *Chronicles of the sword* e *Motor Toon GP 2* (a dire il vero molti aspettano ancora il primo, anche se tutto sommato non è stata una grande perdita). Ma la parte del leone la fa la Psygnosis con *Wipeout 2097*. Questo gioco è destinato a diventare un vero culto, sia per le novità che sono state inserite rispetto alla prima versione, sia per tutto il contorno che è stato creato: cappellini, musica, gadget, tutti realizzati da artisti di grido e d'avanguardia. Basta prendere il CD con le musiche originali e leggere gli artisti che hanno contribuito a realizzare la colonna sonora. Gruppi come *The Future sound of London, The Chemical Brothers, Leftfield* che rappresentano l'avanguardia nella dance elettronica. Siamo sicuri che *Wipeout 2097* sia destinato a diventare qualcosa di più di un semplice gioco. E la Psygnosis non si ferma di certo qui, visto che il mese prossimo arriva il fantastico *Destruction Derby 2*. Un consiglio: prenotatevi il numero di dicembre di PlayStation Magazine.



i SuperPoteri di Jim vi conquisteranno



He's back, and this time he's brought Elvis.









Distribuito da: Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A. - Via Flaminia, 872 - 00191 Roma

Sommario

Ufficiale PlayStation Magazine 3

Direttore Responsabile: **Gaetano Manti**

Delegato Alla Direzione Editoriale: **Maverick Greissing**

Realizzazione Editoriale

Studio Vit Srl
Via Aosta, 2 - 20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726

Direttore: **Riccardo Albini**

Coordinamento e Produzione: **Alberto Rossetti**

Impaginazione: **Vittorio Cutrì, Davide Candiani**

Hanno collaborato: **Carlo Barone, Andrea Giolito, Paolo Cupola, Tiziano Toniutti Giorgio Baratto, Andrea Minini, Nico Gandolfi, Paolo Paglianti, Paolo Dente**

Direzione e Amministrazione

Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

Pubblicità

Direzione: **Walter Longo 02-67131263**
Agenti: **Stefano Giordano, Romano Scabini, Simona Miano**

Gran Bretagna, Paesi Bassi e Scandinavia
Huson European Media
10-12 The Green Business Center
The Causeway, STAINES
Middlesex TW 18 3 AL
Great Britain
Telefono: 0044-(0)1784-469900
Fax: 0044-(0) 1784-469996

USA, Canada e Messico
Huson European Media
Pruneyard Towers,
1901 South Bascom Avenue Suite 630
CAMPBELL, CA 95008
USA

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano il 11.04.1996 al n. 228
Spedizione in abbonamento postale comma 26 art. 2 legge 549/95 - Milano.
In questo numero la pubblicità è al 12%

Una copia Lire 14.900, numeri arretrati Lire 29.800
Conto corrente postale n. 26802207 intestato a Il Mio Castello Spa - Via G. B. Pergolesi, 8 - 20124 MILANO (MI)

Fotolito
Yellow & Red

Stampa
G. Canale & C. S.p.A.

Distribuzione per l'Italia
Parrini Spa - Roma

Anteprime

14 Nascar Racing
16 Firo & Klaud
18 Pitball
20 Victory Boxing
22 FIFA 97



24 Street Fighter Alpha 2
25 Trash-it



26 Strike Point
28 Giochi Virgin

PlayTest

42 Wipeout 2097
48 Tunnel B1
52 Project Overkill
54 PGA Golf 97
56 Raging Skies
58 Jumping Flash 2
61 Cheesy
64 Sim City 2000
68 Dark Stalker
70 Burning Road
72 Davis Cup Tennis
77 Actua Golf
80 Return Fire
82 William Arcade's Greatest Hits
86 Chronicles of the Sword
88 Motor Toon Grand Prix 2



Sommario

6 News
14 Anteprime



38 Speciale Namco
38 PlayPosta



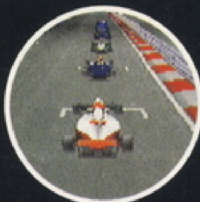
41 PlayTest
91 Top Secret
93 Nel CD
96 Game Over



Il CD Ufficiale di PlayStation Magazine

I giochi contenuti nel DEMO CD di questo mese sono un omaggio alla Psygnosis. Oltre alla possibilità di riprovare l'ebrezza di *Formula Uno*, potete guidare sospesi nell'aria con *Wipeout 2097*. Questo demo giocabile vi dà la possibilità di verificare le novità che sono state inserite in questo seguito. Altra nuova versione è quella di *Destruction Derby 2*. In attesa della prova prevista su PSM di dicembre, ammirate la spettacolarità degli scontri nel demo non giocabile. Infine un'anteprima giocabile di *Monster Trucks*.




F1


Wipeout 2097


Destruction Derby 2


Monster Trucks

PSM News

Le vendite superano il milione

PlayStation festeggia alla grande il primo compleanno

A poco più di un anno dal lancio della PlayStation in Europa, le vendite hanno superato il milione di unità, conquistando il 76% del mercato dei 32-bit.

Per quanto incredibile possa sembrare, Sony ritiene che il milione di unità vendute potrà essere addirittura raddoppiato tra qui e Natale, grazie anche ai circa 200 titoli che saranno disponibili in Europa entro quella data. Sony ha confermato che i dati di vendita in Europa, sono solo una parte di un successo globale che ha visto la casa giapponese leader del mercato in ciascun territorio in cui opera. Chris Deering, Presidente della Sony Computer Entertainment Europe ha dichiarato: «Avevamo affermato pubblicamente prima del lancio che avremmo venduto un milione di console in dodici mesi e sono felice per tutta la Sony che abbiamo superato gli obiettivi che ci eravamo prefissati».



Tanti Auguri!

Corrado Buonanno, direttore generale della Sony Computer Entertainment Italia, ha dichiarato a PSM: «Siamo molti soddisfatti del successo ottenuto da PlayStation. Il mercato ci ha dato ragione, a dimostrazione che con un'organizzazione dedicata si può avere successo, e smentendo coloro che dicono che gli italiani non spendono. Siamo molto contenti del Sud che ha risposto meglio di quanto pensassimo. Ci apprestiamo a fare ancora di meglio nel secondo anno: siamo certi di confermare e migliorare i risultati ottenuti nell'anno del debutto. Ringrazio tutta la Sony Computer Entertainment e in particolare la forza vendita per il successo della PlayStation in Italia."

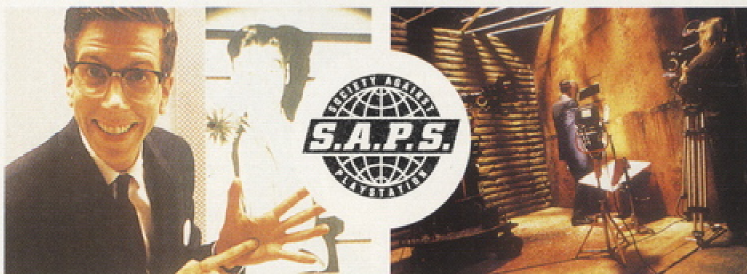
Sony ritiene che il milione di unità vendute potrà essere addirittura raddoppiato tra qui e Natale

Qui in Italia, le vendite sono state molto buone, e il numero di console vendute a fine settembre è di quasi 60mila console, con previsioni di raggiungere le 85000 unità entro la fine dell'anno.

Sul fronte del software, Sony ha inoltre annunciato che sono stati venduti sei milioni di CD, il che rappresenta un nuovo record per quanto riguarda il rapporto software/hardware. Recentemente *F1* - e prima di lui *Resident Evil* - è stato l'ultimo titolo PlayStation a stabilire un nuovo record di vendite nel primo giorno di disponibilità. Un record che *Tekken 2* è probabilmente destinato a battere.

Mentre dal mondo PlayStation arrivano notizie sempre migliori, non si può dire altrettanto per i due concorrenti della Sony. Il Saturn continua a far fatica, mentre il Nintendo 64 non avrà alcun impatto sul mercato europeo nel 1996. Fino ad oggi il Saturn ha venduto circa 300.000 unità in Europa (dando alla Sony un vantaggio di 3 a 1) e 400.000 unità negli USA.





Non sottovalutate la potenza di PlayStation, ammoniva nella pubblicità televisiva il portavoce della S.A.P.S. Aveva perfettamente ragione.

Il ritorno del morto vivente

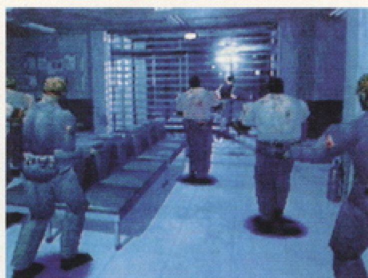
Resident Evil 2

Resident Evil è senza dubbio uno dei più venduti e giocati titoli per PlayStation del momento. Ciò nonostante la Capcom ha già annunciato l'arrivo del seguito, che potrebbe uscire addirittura la prossima estate.

Un breve video di *Biohazard 2* (il titolo giapponese del gioco) è stato mostrato ad agosto al Tokyo Game Show (vedi rubrica "Qui Giappone) e si vocifera che nel paese del Sol Levante possa uscire addirittura prima di Natale. È più probabile però che il gioco uscirà nei primi mesi del '97 in Giappone e in primavera negli USA. Non si sa ancora niente della versione PAL ma visto il successo del gioco in Europa, la sua uscita da noi seguirà subito dopo.

La grafica è stata cambiata molto poco in termini qualitativi, se non per un maggiore realismo. Gli abiti dei personaggi possono essere ridotti a brandelli e qualunque ferita sarà visibile per tutto il resto del gioco. I giocatori potranno inoltre interagire con più di un personaggio alla volta - saranno quindi possibili scontri a fuoco con più zombie.





Resident Evil 2 [Biohazard 2 in Giappone] è stato presentato a Tokyo.



Il tema del gioco resta lo stesso: le conseguenze dei falliti esperimenti biologici di Rancoon City, che scatenano attacchi di zombie sulla città. I due sopravvissuti, il poliziotto Leon S. Kennedy e il motociclista Elza Wakler, devono intervenire per salvare la città. Ci aspettiamo di ricevere altre informazioni tra breve, e non appena possibile di presentarvi un'anteprima della versione PAL.



Come già la MB

anche il gigante dell'industria dei giocattoli Hasbro ha fatto il gran passo verso il mondo del divertimento interattivo. Il piano è di aggiornare agli anni '90 alcuni dei suoi più diffusi giochi da tavolo, portandoli prima su PC e in un secondo tempo su PlayStation. Le prime ad uscire saranno le conversioni dei classici giochi di guerra, *Risiko* e *Battaglia Navale*. Entrambi sembrano conversioni molto interessanti.

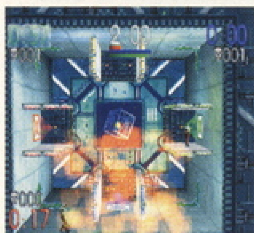
Grazie a una totale riscrittura dei concetti di base, e alle possibilità fornite dai computer e dalle console, i due giochi sono molto più complessi delle loro controfigure da tavolo.

Mentre l'uscita della versione per PC CD-ROM è prevista per questo mese, le date d'uscita delle versioni per PlayStation sono ancora tutte da definire.

SONY domina l'ECTS, parte 2

Sempre più giochi per PSX



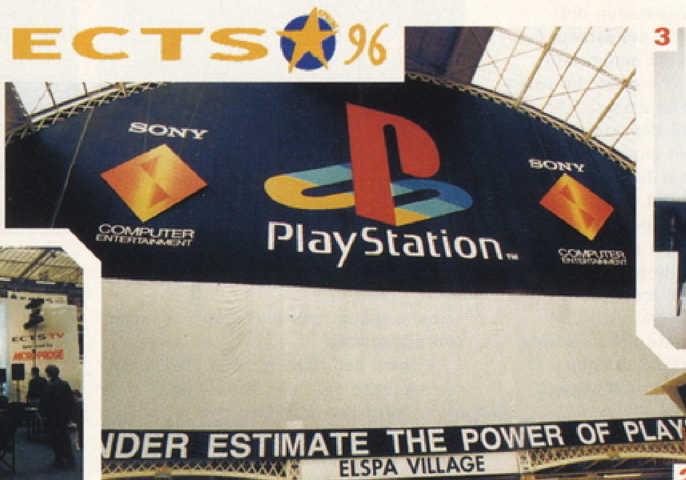




Blast Chamber era il gioco di punta della Activision per PlayStation: sono state apportate diverse migliorie dall'ultima volta che l'abbiamo visto.

[1] Gente in giacca e cravatta che si dà un'aria importante, significa una cosa sola: ECTS. [2] Ancora una volta, Sony aveva lo stand più grande della fiera. [3] I giochi per PlayStation erano tantissimi, grazie al cielo e alle case di software.







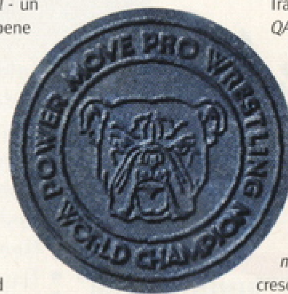
Per ragioni di spazio - ma soprattutto di tempo - non siamo riusciti a raccontarvi di tutte le novità presentate all'ECTS di Londra, cioè i giochi che giocherete nei mesi a venire. Ecco quindi la seconda parte del nostro reportage, che include tutte le case non menzionate il mese scorso.

Dei tre titoli presentati dall'Activision all'ECTS, quello che ci ha colpito particolarmente è *Mercenary: Mechwarrior 2*. Il gioco è stato un grosso successo su PC CD-ROM e la notizia che il mondo di Battletech sbarcherà anche sulle console della nuova generazione è stata musica per le nostre orecchie. Non solo il gioco sarà prodotto anche per PSX, ma avrà addirittura delle significative migliorie nel reparto grafico e nella struttura di gioco rispetto alla versione PC. Non vediamo l'ora che arrivi febbraio '97, data prevista per l'uscita.

L'altro titolo di punta dell'Activision era *Blast Chamber*, che è ormai in dirittura d'arrivo. Se tutto va come previsto avremo la recensione sul prossimo numero. Una novità assoluta è invece *PowerMove Pro Wrestling*. Si tratta di una versione "occidentalizzata" del più venduto gioco giapponese di wrestling in 3D, con mosse realistiche e lottatori graficamente molto ben caratterizzati - se l'incontro si protrae a lungo il loro respiro si fa pesante. Il gioco dovrebbe uscire in tempo per Natale.



Come già succede da un po' di fiere, la GTI è stata una delle stelle dell'ECTS. La lista dei loro prossimi titoli è impressionante a dir poco. Oltre a *MK Trilogy* e *Final Doom* (di cui abbiamo parlato nel primo numero di PSM) c'erano *Hexen*, *Robotron X* e *Bedlam* (sviluppato dalla Mirage). Ma la notizia succosa è che la GTI ha acquisito i diritti di *Unreal* - un gioco di cui si dice un gran bene nel mondo PC. L'uscita di *Hexen* è prevista per i prossimi mesi, e a seguire arriverà anche *Duke Nukem 3D*. Con venti titoli previsti per i prossimi quattro mesi, la GTI è sicuramente messa molto bene.



La Philips ha mostrato quanto strada ha fatto dai tempi del CD-i con uno stand pieno di giochi per PlayStation. La loro licenza più succosa è quella della UEFA Champions League. Attualmente, il gioco non ha un aspetto grafico eccezionale e anche la giocabilità è ancora da completare, ma per quanto riguarda i giochi di calcio non si può trovare licenza migliore. È quasi finito invece *Down in the Dumps*, un'avventura a cartoni animati indirizzata a un pubblico "adulto", la cui uscita è prevista per i primi mesi dell'anno prossimo.

Tra gli altri titoli in mostra c'erano *QAD* (*Quintessential Art of Detruction*) e *Bloodlust*, entrambi in uscita nei primi mesi dell'anno prossimo. *QAD* è un sparatutto di ambientazione spaziale in cui si combatte contro agguerritissimi nemici nel tentativo di salvare degli ostaggi. Tutto in *texture-mapping* e con 30 livelli di crescente difficoltà, sembra un gioco da tenere d'occhio. *Bloodlust* invece è un picchiaduro frenetico prodotto dalla System 3.

La Konami aveva un paio di giochi nella manica piuttosto interessanti. *Project Overkill*, di cui potete leggere la recensione a pag. 52,





Down in the Dumps **della Philips è ormai in dirittura d'arrivo. Se tutto va come previsto sarà nei negozi nei primi mesi del 1997.**









[1] *Star Gladiators* prenderà il posto di *Tekken 2*? [2] *UEFA Champions League*... [3] ... e *Demon Driver* della Philips. [4] *Re-Loaded* della Gremlin. [5] *Bloodlust* della System 3 per Philips. [6] *QAD* della Cranberry Source sempre per Philips.

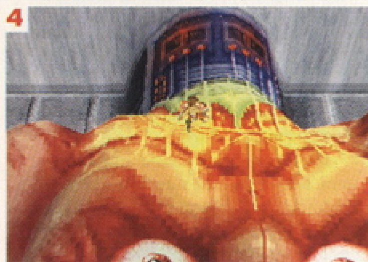






***Mercenary: Mechwarrior 2* era l'altro titolone della Activision. Il gioco ha avuto enorme successo su PC.**





era uno dei titoli di punta della casa giapponese. Ma lo stand pullulava di giochi: *Broken Helix, Road Rage, Suikoden, Contra* e *Lethal Enforcers 1 & 2*.

Contra, Road Rage e il duo di *Lethal Enforcers* non hanno bisogno di grandi spiegazioni. Tutti e tre (*LE 1&2* usciranno su un solo CD) sono l'incarnazione a 32-bit di serie famosissime sui 16-bit a cui è stato "rifatto il trucco" del 3D con risultati alterni. Nei prossimi mesi ve ne parleremo più dettagliatamente.

Più interessanti erano i nuovi giochi. *Broken Helix* era uno di questi. Ambientato in una base segreta americana, Area 51, *BH* presenta elementi di gioco di ruolo: bisogna disinnescare delle bombe e scoprire il motivo per cui gli scienziati le hanno collocate all'interno della base. *Suidoken* è invece un vero gioco di ruolo, nel quale siete al comando di una banda di ribelli in lotta contro il potente e malvagio Impero della Luna Rossa. Grazie alle sue caratteristiche e a un cast di oltre 100 personaggi, dovrebbe essere un titolo da prendere in considerazione quando uscirà il mese prossimo.



La Virgin aveva sicuramente lo stand migliore (e anche il più costoso) della fiera: un castello gotico con monaci e vestali vestiti di tutto punto. *Star Gladiator*, l'ultimo titolo della Capcom (di cui la Virgin è il distributore europeo), ci ha fatto un'ottima impressione e non vediamo l'ora che esca nei primi mesi dell'anno prossimo. Nel numero prossimo, ad ogni modo, avremo una succosa anteprima. *Spot Goes to Hollywood* è un altro titolo molto promettente.

La Virgin ha inoltre presentato un gioco di calcio, intitolato *4-4-2*, in cui figura una grossa componente "manageriale" oltre a una frenetica azione di gioco. I 2800 giocatori inclusi nel "database" del gioco saranno dotati di un avanzato sistema di intelligenza artificale che dovrebbe garantire una buona giocabilità. L'uscita è prevista per la prossima primavera.

Delle restanti case di software, vale la pena citare Gremlin e Sierra. Nello stand Gremlin c'era *Re-Loaded*, il seguito dell'ottima avventura-sparatutto *Loaded*. La Sierra ha invece annunciato il lancio di *The Last Dynasty*, una conversione del gioco di avventura fantascientifico già uscito per PC.

Insomma, l'ECTS ha dimostrato l'eccellente stato di salute della PlayStation e non ci resta che aspettare l'arrivo del periodo natalizio - con tutti i giochi che si porterà con sé - e dell'anno nuovo, che promette giochi ancora migliori - se possibile - di quelli usciti quest'anno.











***Hexen* era uno degli assi nella manica della GT Interactive, insieme a *Doom* and *MK Trilogy*.**

PSM QUESTIONARIO

Una rubrica saltuaria che interroga i protagonisti del mondo PlayStation. Si comincia con gli sviluppatori di *Crash Bandicoot*.

Nomi: Jason Rubin e Andy Gavin della Naughty Dog.
Lavori precedenti: I titoli da noi realizzati sono *Ski Crazed* (1986) e *Dream Zone* (1987) per Apple; *Keef the Thief* (1989) per Apple, Amiga e PC; *Rings of Power* (1991) per Mega Drive, *Way of the Warrior* (1994) per 3DO. E, naturalmente, *Crash Bandicoot*.
Curriculum vitae: Entrambi abbiamo pubblicato il nostro primo gioco a 16 anni e poi abbiamo lavorato per la EA a 17. Eravamo, al tempo, i più giovani sviluppatori esterni alla EA. Nel 1993 durante il CES abbiamo rischiato l'arresto a Las Vegas (non si sa perché). Nel 1994 abbiamo ricevuto un'ingiunzione di sfratto perché i vicini si lamentavano per il via vai di "strani ninja e personaggi sospetti" durante le riprese video per *Way of the Warrior*. Nel 1994, sempre durante il CES, abbiamo rischiato di nuovo l'arresto. Poi abbiamo siglato un contratto con la Universal Interactive Studios e ci siamo trasferiti a Los Angeles per lavorare su *Crash*.
Progetto in corso: Stiamo lavorando a *Ferdinand the Fried Clam* (Ferdinando il mollusco fritto!) per PlayStation. Se è bello? I molluschi vendono. Basta e avanza.
Progetti futuri: Stiamo lavorando a un gioco per il Natale '97, anche per PSX, oltre a un altro previsto per il '98. Ma non posso dire altro.
Miglior gioco PlayStation a cui avete lavorato: *Crash Bandicoot*, naturalmente. È anche l'unico, quindi la risposta a questa domanda è facile.
Cinque titoli per PlayStation prodotti da altri che dovrebbero figurare nella collezione di un giocatore: *Wipeout, Tekken 2, Bust a Move 2, Resident Evil, Tobal No.1.*
Quali titoli state morendo dalla voglia di vedere: *F1, Disruptor, Destruction Derby 2, Wipeout 2097, Final Fantasy VII.*
Un gioco in particolare che vorresti vedere su PlayStation: *Quake* - il gioco preferito dalla Naughty Dog. *Crash* probabilmente sarebbe uscito tre mesi prima se non ci fossimo fatti distrarre da *Quake* e *Doom*.
Cosa vorresti che succedesse nel mondo PlayStation in futuro: Molto di più.
Una parola per Sega e Nintendo prima di andarvene: *Crash*!

Qui USA

Notizie, curiosità, varie & eventuali dalla terra degli hamburger e dei Caterpillar (le scarpe, non le scavatric) . Attenzione: alcuni dei giochi citati potrebbero non arrivare mai in Italia.

Megaman 8 della Capcom arriva sui 32-bit e sembra proprio un cartone animato - niente più pixel grossi come meloni e scalettature orribili. Pensate che vale la pena vedere anche le scene di stacco in stile *anime* (così vengono chiamati i cartoni animati giapponesi) tra un livello e l'altro. Per combattere contro il malvagio Dr. Willy ci sono tonnellate di armi di ogni foggia e dimensione. Gli amanti dei giochi di ruolo invece apprezzeranno *Breath of Fire 3* - sempre della Capcom - soprattutto per lo stile da *anime* che mixa personaggi in 2D con fondali in 3D. Gran parte del divertimento è dovuto alle numerose magie che potete lanciare, ma *Breath* ha anche una grafica molto fluida con uno schema di colori che oseremmo definire tranquillizzante (sì, lo sappiamo che combattimenti e robe simili non hanno niente di tranquillizzante, ma credeteci, il mix di colori dà proprio quella sensazione).

La magia è di casa anche all'Acclaim. Stiamo parlando, ovviamente, di *Magic: The Gathering* e se non vi piacciono i giochi di carte trasformati in videogiochi potete sempre giocare a *Tetris*.



***Breath of Fire 3* ha una grafica fluida e uno schema di colori tranquillizzante.**

Ma la cosa più curiosa questo mese viene dalla IBVA, una società che produce periferiche per personal computer. Ci hanno invitato a recarci nel loro ufficio di New York per provare l'espansione per PSX del loro controller a onde cerebrali che, secondo quanto ci dicono, dovrebbe consentirvi di usare il pensiero per comandare la PlayStation. Il sistema base è composto da un personal computer dotato di un apparecchio per elettroencefalogrammi (EEG), una headband a uno o due canali, un radiotrasmettitore/ricevitore e un software per analizzare le onde cerebrali grazie ai quali si può stabilire un collegamento diretto cervello-PC. L'espansione viene collegata alla PlayStation e si ha così la possibilità di controllare "mentalmente" i personaggi sullo schermo - tranne nei casi in cui si devono pigiare i comandi select/start sullo speciale joystick incluso. Non lo abbiamo ancora provato di persona e quindi non possiamo dirvi altro, ma restate in ascolto per ulteriori aggiornmenti.

Non vorreste avere in tasca i 25.000 dollari (circa 32 milioni di lire) che ha vinto Michael Tang? Tang si è laureato miglior giocatore negli States nel torneo "Sony Videogame Championship" che si è tenuto quest'estate.

Naturalmente, il premio non era in contanti ma sotto forma di borsa di studio (e naturalmente, Michael si sarà lamentato come quei bambini della pubblicità dell INA che ricevono in regalo un piano previdenziale anziché giochi e giocattoli), ma resta il fatto che Michael può vantarsi di essere il miglior giocatore di *Crash Bandicoot* ad ovest di New York.

A proposito di *Crash Bandicoot*, la Sony ha organizzato un "Crash-party" allo Studio 450 di New York, una delle discoteche più rinomate della Grande Mela. Il locale era tappezzato di PlayStation sulle quali girava il gioco, cosicché tutti gli invitati potevano giocarlo. Alla festa, organizzata oltre che per l'uscita di Crash Bandicoot anche per festeggiare il primo compleanno della PlayStation, c'era anche un gruppo musicale alternativo chiamato Marry Me Jane, che incide per la Epic Records (che è una etichetta della Sony).

Durante la festa siamo incappati in Kevin Horn, PR della Sony USA, il quale ci ha confermato la PlayStation sta andando alla grande. Tutto merito dei giochi, dice. Siamo d'accordo, naturalmente...

1


2


[1] L'ingresso dello Studio 450 dove si è tenuto il party per il lancio di *Crash Bandicoot* in USA. [2] Un applauso per i Marry Me Jane che hanno intrattenuto con la loro musica gli inviati al party della Sony.

Qui GIAPPONE

Il Tokyo Game Show si è svolto dal 22 al 24 agosto. Essendo tempo di vacanze, come da voi in Italia, l'affluenza è stata altissima. Nei tre giorni della fiera sono state presentati al pubblico per la prima volta i primi titoli sviluppati da 'terzi' per N64. In realtà, ce ne erano molto pochi in confonto al software per PlayStation, che poteva vantare ben 164 titoli. Nonostante fosse una fiera multiformato, il software per PlayStation sviluppato da terzi dominava alla grande, non solo in termini di quantità ma anche in termini di qualità.

La Namco ha finalmente presentato qualcosa di significativo dopo un periodo di relativa calma, *Soul Edge* e un nuovo gioco di corsa per PlayStation che si chiama *Rage Racer*, ed è il terzo nella serie di *Ridge Racer*. Entrambi i giochi non erano giocabili, ma erano mostrati sullo schermo gigante che dominava lo stand Namco. *Soul Edge* non è una sorpresa né è molto diverso dalla versione da bar, mentre *Rage Racer* (completo al 20%) è essenzialmente un *Ridge Racer* completamente ridisegnato. Il gioco offre una nuova modalità denominata 'Grand Prix' nel quale il giocatore può guadagnare dei soldi per ciascuna gara e migliorare il suo veicolo acquistando ricambi migliori. Il sistema di comando è praticamente lo stesso, ma le marce assumono qui molta più importanza. La guida dovrebbe essere quindi più tecnica che nei precedenti *Ridge Racer*.

Anche la Sony Computer Entertainment (SCE), la società 'interna' di software per PlayStation, ha presentato alcuni nuovi titoli. Gran parte dello stand era dedicato a *Total NBA*, un titolo che ha avuto molto successo in Giappone. Sony ha presentato di nuovo anche *Wild Arms* e *Arc The Lad*, entrambi di imminente uscita in Giappone. Per quanto riguarda i nuovi titoli, SCE ha presentato *Beldeselva*, un simulatore di volo fantasy con sparatutto, giocabile con un doppio joystick analogico. *Rorokenshin* è un altro nuovo titolo Sony con personaggi animati - l'interprete principale è armato di spada come l'eroe di *Bushido Blade* della Square. Dal punto di vista grafico, però, non è altrettanto bello.

Depth (della Zen) è un gioco d'avventura musicale interpretato da un delfino. Il mammifero deve raccogliere delle note musicali con le quali il giocatore potrà poi comporre dei brani campionati. Un altro strano gioco musicale della Sony è *Parappa Rapper*. La struttura del gioco è molto semplice: il giocatore deve ascoltare la musica e il suo personaggio deve poi eseguire gli stessi movimenti di Tamanego Sensei (Professor Cipolla). Vedere per credere!

Lo stand della Capcom era dedicato a *Star Gladiator* e *Street Fighter 2*. *Star Gladiator* è impressionante e ha attirato decine e decine di curiosi. È stato presentato ufficialmente anche *Biohazard 2* (vedi notizia a pag. 7). Era possibile ammirare questo demo su due piccoli schermi seminascosti nel retro dello stand Capcom.

La Konami non aveva vere novità e l'attrazione principale era *Vandal Hearts*, un gioco di ruolo in 3D. C'era anche *Parodius*, ridisegnato dal punto di vista grafico con scenari dettagliatissimi, basati su famosi giochi Konami come *Tokimeki Memorial*, *Lethal Enforcer*, *Goemon*, ecc... C'era, ovviamente, anche la la Square per promuovere il suo titolo di punta, *Final Fantasy 7*. Nello stand c'era anche *Tobal No 1*. Sullo schermo gigante giravano inoltre demo non giocabili dei nuovi titoli: *Final Fantasy Tactics*, *Bushido Blade* e*Saga Frontier*.

Anche la Taito aveva uno stand imponente con *Psychic Force* per PlayStation e un demo su schermo gigante di *Ray Storm*, attualmente il miglior sparatutto presente nelle sale gioco giapponesi. *Psychic Force* in versione PlayStation incorporerà alcune nuove modalità, nonché nuove caratteristiche prese di peso da *Psychic Force EX* (il seguito di *PF* appena uscito in Giappone). Insomma, da quello che abbiamo potuto vedere al Tokyo Game Show '96, possiamo affermare che la PlayStation ha una riserva di grandi giochi per quest'inverno. Tra i quali ce ne era uno che si chiama *Bastard*. Ma di questo ne parleremo un'altra volta.





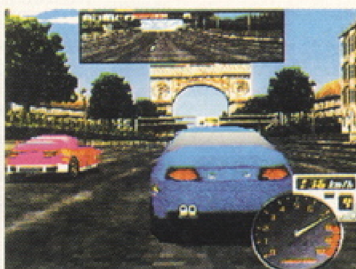






[1] Ecco finalmente *Parodius*. [2] Con *Star Gladiators* la Capcom dimostra ancora una volta di saperci fare con i picchiaduro. [3] *Psychic Force* ha impressionato un po' tutti. [4] Questo gioco si chiama proprio *Bastard*!







Il nuovo gioco di corsa della Namco. Si chiama *Rage Racer* ed è, in pratica, il terzo episodio della serie *Ridge Racer*.



Il bello dei videogiochi

Numero 2:
Far fuori il primo zombie in *Resident Evil*
Basta con le chiacchiere, non è più tempo di scherzare. Prendete in mano il revolver e iniziate a perlustrare la casa. Perché questa è una delle più emozionanti esperienze videoludiche. Il primo incontro con uno zombie resta impresso nella memoria. Vi siete appena separati da Barry (il quale sta esaminando del sangue) e ad un tratto vi ritrovate davanti a uno zombie che sta banchettando con un cadavere. Si volta e cammina verso di voi, puntate il revolver e lo centrate con quattro colpi in piena faccia. Cade a terra come un sacco di patate, ma in qualche modo riesce a afferrarvi la caviglia e vi ci affonda i denti. Per tutta risposta gli date un calcio in faccia e gli staccate di netto la testa. Uno a zero, palla al centro.



I PlayStation Centers ti aspettano!



PIEMONTE e VALLE D'AOSTA

ALEX COMPUTER
C.SO FRANCIA, 333/4 — TORINO

ALEX COMPUTER "LE GRU"
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10 — GRUGLIASCO (TO)

BARALE
VIA ROMA, 13 — NOVARA
VIA OMAR, 2 — NOVARA

CAMELOT
VIA MACALLÈ, 15 — BIELLA

COMPUTER 1
C.SO F. CAVALLOTTI, 126 — ASTI

COMPUTER WORK
VIA RIVOLI, 38/A — ORBASSANO (TO)

EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES
C.SO FRANCIA 11 Bis/C — TORINO

FLASH GAME
VIA VALDIERI, 12 — TORINO

HOBBY CENTRO
VIA P. FERRERO, 15/B — ALBA (CN)

IL MULTUMEDIALE
VIA AUBERT, 31 — AOSTA

LA PALLA
VIA SILVIO PELLICO, 20 — PINEROLO (TO)
c/o CENTRO COMM.LE "LA PREALPINA" VIA TORINO, 12 — ROLETTO(TO)

MAYA IMMAGINE E SUONO
C.SO ROMA, 217 — GRAVELLONA TOCE (VB)

MEGA-LO-MANIA
VIA G. FERRARIS, 90 — VERCELLI

PLAY GAME SHOP
VIA CARLO ALBERTO, 39/E — TORINO

QUEEN COMPUTER SHOP
L.GO TURATI, 49 — TORINO

ROSSI COMPUTER
C.SO NIZZA, 42 — CUNEO

SQUID
VIA MILANO, 10 — TORINO

YOU TOO
VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO) — TORINO

LOMBARDIA

2M ELETTRONICA
VIA SACCO, 3 — COMO
VIA DEI PESCATORI, 38 — LECCO
VIA PORADA, 19 — SEREGNO (MI)

ALL GAMES
C.SO ITALIA, 58/A — SARONNO (VARESE)

AMBO GIOCHI
VIA BORGO PALAZZO, 80 — BERGAMO

ANNIBALE
VIA FONTANA, 93 — LIVIGNO (SO)

ARIVIVIS
P.ZZA 1°MAGGIO, 13 — CORSICO (MI)

BIT 84
VIA ITALIA, 4 — MONZA (MI)

BRUNO CASTOLDI
PIAZZA CORDUSIO — MILANO
CORSO LODI, 9 — MILANO

CASTOLDI ADA
VIALE MONZA, 194/204 — MILANO
VIALE VITTORIO VENETO, 20 — MILANO
VIALE ARETUSA, 36 — MILANO

CASTOLDI S.R.L.
CORSO MILANO, 45/47 — MONZA
VIA VITTORIO EMANUELE, 65 — VIMERCATE (MI)
VIA ITALIA, 197 — BUSNAGO (MI)

CENTRO DISCOUNT
VIA PLAN, 93 — LIVIGNO (SO)

COMPUTER
GALLERIA FERRI, 7 — MANTOVA

ELTRON
VIA 4 NOVEMBRE, 1 — BARZANO' (CO)
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI" — ERBA (CO)

FERGIOCHI
VIA MARMIROLO, 8 — GABARARA (MN)

FLOPPY
VIA CARROBBIO, 13 — VARESE
VIA MORAZZONE, 2 — VARESE

FRATELLI MIAZZO
SS. DEI GIOVI, 7 — FINO MORNASCO (CO)

FUMAGALLI
VIA CAIROLI, 40 — LECCO

GALIMBERTI
VIA SOLARI, 5 — MILANO
VIA NAZIONALE DEI GIOVI, 28/36 — BARLASSINA (MI)
VIA PASQUALE PAOLI, 47/A — COMO
CORSO BUENOS AIRES, 64 — MILANO
VIA CANONICA — MILANO
VIALE FULVIO TESTI — SESTO S. GIOVANNI
VIA RISORGIMENTO, 48 — CASSINA RIZZARDI (CO)
VIA GRANDI — SARONNO (VA)

GAMELAND
C.SO BUENOS AIRES, 54 — MILANO

GAMELAND 2
VIA DANTE, 16 — MILANO

GIOCHI GARDEN
C.SO SEMPIONE, 33 — GALLARATE (VA)

GUALINI COMMERCIALE
VIA DORNO, 68 — GARLASCO (PV)
CORSO NOVARA, 123 — VIGEVANO
VIA TURATI, 30 — PAVIA

HI FI MORONI
VIA SERIO, 2 — ALBINO (BG)

I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT
VIA LORENTEGGIO 22/24 — MILANO

JOYSTICK FUN
VIA LORENTEGGIO, 38 — MILANO

LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1 — CURNO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE — VERDELLO (BG)

MAGIC SCREEN
VIA FABANI, 18 — MORBEGNO (SO)
VIA MAZZINI, 44/A — SONDRIO

MARCUCCI
VIA F.LLI BRONZETTI, 37 — MILANO

MASTER GAME
VIA FRATELLI UGONI, 10 — BRESCIA

MASTER PIX
VIA ZAPPELLINI, 4 — BUSTO ARSIZIO (VA)

MEGABYTE
PIAZZA MALVEZZI, 11 — DESENZANO (BS)

MISTER BIT (PROXIMA)
STRADA PADANA SUP.,292 — VIMODRONE (MI)

NEWEL
VIA MAC MAHON, 75 — MILANO

NEW GAME
VIA IV NOVEMBRE, 55 — LUMEZZANE PIEVE (BS)

PENATI
VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 — CORBETTA (MI)
VIA MATTEI, 29/31 - S.S.VERCELLI — NOVARA
VIA TICINO, 1 — ABBIATE GRASSO (MI)
TANGENZIALE OVEST Km. 15 — TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI)

PERGIOCO
VIA ALDOVRANDI — MILANO
VIA S.PROSPERO, 1 — MILANO

PLAY MARKET
GALLERIA S.CARLO, 6 — MILANO

PUNTO AUDIO VIDEO
VIA V. VENETO, 69 — BRESCIA
VIA CREMONA, 150 — BRESCIA

RIVOLA
VIA VITRUVIO, 43 — MILANO

RITZ OPTICA
VIA SAROCH, 89 — LIVIGNO (SO)

SCOTTI GIOCATTOLI
VIA B. LUINI, 5 — COMO

TINTORI
VIA BROSETA, 1 — BERGAMO

VIGASIO
C.SO ZANARDELLI, 25 — BRESCIA

WARE HOUSE (PRINTEX)
C.SO BUENOS AIRES, 53 — MILANO
VIA MARGHERA, 37 — MILANO

LIGURIA

AZ WORLD
VIA FRANCIA,72 — GENOVA

BABY PARK
VIA CESAREA, 85/R — GENOVA
VIA C. ROLANDO, 183/R — GENOVA
VIA GALATA, 93/R — GENOVA

BLASTER
VICO DEI CREMA, 13/R — SAVONA

CELESIA ENZA
VIA GARIBALDI, 144 — LOANO (SV)

ECR ELETTRONICA
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO — GENOVA

F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT
VIA MAZZINI, 4 E 19 — RAPALLO (GE)
VIA S.RUFINO, 6 — CHIAVARI (GE)
VICO LICETI 6 — RAPALLO (GE)

GOEMON VIDEOGAMES
VIA FERRO, 1/R — SESTRI PONENTE (GE)

IL BALILLA GIOCATTOLI
VIA F.APRILE, 112/ROSSO — GENOVA

MONDO GAMES
C.SO GENOVA, 170 — LAVAGNA (GE)

OFFICE & GAMES
VIA AMENDOLA, 43 — IMPERIA

SCABINI GIOCATTOLI
VIA C.RETA, 7-9/ROSSO — BOLZANETO (GE)

SCAGLIARINI ARCANGELO
VIA FIUME 142/A — LA SPEZIA

SOFTMANIA
PIAZZA CADUTI DELLA LIBERTÀ, 25 — LA SPEZIA

VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3 — FINALE LIGURE (SV)

TRIVENETO

ADRIATICA CASA
VIA VERDI, 48 — ODERZO (TV)
VIA LUZZATI, 108 — TREVISO
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59 — BELLUNO
VIA OLMO, 45 — ALTAVILLA VICENTINA (VI)

ASTER MARKET
VIA MARINONI, 5 — BASSANO DEL GRAPPA (VI)

BIG MARKET
VIA COL DI SALCE, 3 — BELLUNO

CAMONICO S.p.A.
QUARTIERE FIRENZE — BASSANO DEL GRAPPA (VI)

CENTRO RADIO
VIA IMBRIANI, 8 — TRIESTE

CENTRO RADIO TV FONTI
C SO MILANO, 80 — PADOVA
VIALE PORTA PO', 87/C — ROVIGO

COMPUGAMES
C.SO CAVOUR 5/A — VERONA

COMPUTER ONE 2
VIA PITAGORA, 12 — VERONA

COMPUTER POINT
VIA ROVIGO, 22 — BOLZANO

COMPUTER SACE
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE — CASTELFRANCO V.TO (TV)

COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO — PADOVA

CONSOLE SHOP
GALL. S.LORENZO, 11/13 — VICENZA

CRONST
VIA G. GALILEI, 25 — TRENTO

ECHOS
CENTRO LE PIRAMIDI — TORRI DI QUARTESOLO (VI)

ELETTRO CASA NORD
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER) — TRENTO

FERRARIN
VIA DE MASSARI, 10 — LEGNAGO (VR)

GAME MASTER
VIA AQUILEIA, 15/A — UDINE

GUERRA COMPUTER
CENTRO VALE CENTER — MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6 — TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A — MESTRE (VE)

GUTWENIGER
VIA PORTICI, 16 — BOLZANO

HIDEA INFORMATICA
c/o CENTRO COMM.LE FRIULI — TAVAGNACCO (UD)
c/o CENTRO COMM.LE AUCHAN — MESTRE (UD)

MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A — UDINE

MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39 — GARDOLO (TN)

NEGOZI ECO ITALIA
TRENTINO ALTO ADIGE

NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI

NEGOZI GET TRIVENETO
Tel. 049-8700854

NEGOZI UBER
VIA MASCAGNI, 31 — CASTEL D'AZZANO (VR)
V.LE VENEZIA, 5 — VERONA

SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79 — PADOVA

SCHIAVOTTO
SS MAROSTICA, 24 — VICENZA

SME
VIA ORSATO, 5 — MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE" — S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59 — SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3 — ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8 — PORTOGRUARO (VE)

TECNOCITY
VIA VALPOSINA, 55 — THIENE (VI)

TESTI GIOCATTOLI
VIA S. LUCIA, 13/23 — PADOVA

TUTTO VIDEO
VIA S. ANGELO, 86/C — TREVISO

VENEZIA NET
CASTELLO, 6184 — VENEZIA

VIA COL VIDEO
STRADONE S. FERMO, 11/A — VERONA

VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4 — TRIESTE

VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10 — CAVALESE (TN)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA

CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19 — PARMA
VIA GRAMSCI, 58 — SORBOLO (PR)

CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA

CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 COLLECCHIO (PR)
COMET
VIA MICHELINO, 105 BOLOGNA
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 BOLOGNA
CONSOLLE 2000
VIA DELLA LUNA, 32 FERRARA
DEDALO
LARGO ROMA, 1 SALSOMAGGIORE T.(PR)
GAME OVER
VIA SOPRAMURO, 52 PIACENZA
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B BOLOGNA
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171 FORLÍ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI - V.LE DELLO SPORT 50/22 MODENA
PACMAN
VIA PACIAUDI, 3 PARMA
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E CARPI (MO)
VIDEO HOUSE
VIALE OLIMPIA, 14/A REGGIO EMILIA
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS PARMA
ZUCCHELLI BENVENUTO
VIA CAVOUR, 74 RAVENNA

TOSCANA

ANDREINI LORIS
VIA PAGLIALUNGA, 5 GROSSETO
BELLANTI
L.GO P. L. DA PALESTRINA, 13 SCANDICCI (FI)
BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24 SIENA
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H AREZZO
C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29 AREZZO
VIA P.TOSELLI, 126 FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140 FIRENZE
VIA DI NOVOLI, 22 FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6 LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222 MASSA
VIA CARNELUTTI PISA
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 LUCCA
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B PRATO
COMPUTER SERVICE
VIA BONGHI, 2 GROSSETO
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE, 36 MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 MONTECATINI TERME
ELECTRONIC CENTER
VIA LEON CAVALLO ANG C.SO ROMA MONTECATINI TERME (PISTOIA)
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 MASSA
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19 LIVORNO
GAME STORE
VIA M. FANTI, 1D/R FIRENZE
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113 VIAREGGIO
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11 PESCIA
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDONI, 15/A FIRENZE
IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI
VIA V. DA FILICATA, 47 PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29 FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18 MONTEVARCHI (AR)
MI.DA DI LEPRI
VIA SOLFERINO, 90 LIVORNO
MILLENIUM
VIA DEL PARADISO, 2/R FIRENZE
MORGANA
VIA DALMAZIA 424 PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R FIRENZE
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PRATO VIDEO
VIA DA FILICAIA, 36 PRATO
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R FIRENZE
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B FIRENZE
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 PRATO
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 VIAREGGIO (LU)
TUTTI S.R.L.
VIALE MORGAGNI, 81/E FIRENZE
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 LIVORNO

UMBRIA

BIG BANG
VIA MARCONI, 45 PERUGIA
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8 BASTIA UMBRA (PG)
C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 PERUGIA
GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 ORVIETO (TR)
MEGABIT CLUB
VIA ROMA, 169 TERNI
UGLY KID
GALLERIA DEL CORSO, 19 TERNI
WARE
VIA CAIROLI, 1 CITTA'DI CASTELLO (PG)

ABRUZZO e MOLISE

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 PESCARA
ECOM SYSTEM
VIA ALBINO, 11/13 CAMPOBASSO
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 PESCARA
VIA EMILIA, 10 PESCARA
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 85 FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SS. 17, 36 L'AQUILA
C/O CENTRO COMMERCIALE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25 ROZZANO (AQ)
GIOCART DI ANTONIO RUSSO
VIA MARIO BIANCO, 6/8 LANCIANO (CH)
MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76 PESCARA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
TECNO-MEDIA
VIA M. DELFICO, 32 TERAMO
VIDEOCOMP
VIA TRIESTE, 18 AVEZZANO (AQ)

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO CIVITANOVA MARCHE (MC)
BIG TOYS
VIA VALENTI, 2 c/o CENTRO MIRUM ANCONA
COMPUTER POINT
VIA ERASMO MARI, 53 ASCOLI PICENO
GAME POINT
VIA XXIV MAGGIO, 64/1 PESARO
GIOCATRE
VIA MARSALA, 10 ANCONA
JACKPOT
VIA N. SAURO, 11/B JESI (AN)
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30 BELLOCCHI DI FANO (PS)
VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 CAGLIARI
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 SASSARI

LAZIO

BONFANTINI
VIA TUSCOLANA, 1006 ROMA
CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 ROMA
COMPUTER GRAPHIC SYSTEM
VIA DELLE ORCHIDEE, 14/16 RIETI
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63 GUIDONIA (RM)
FANTASY VIDEO
VIA ELIO VITTORINI, 91/93 ROMA
FILMANIA 4
VIA DONATELLO, 37/A-B-C ROMA
F.LLI AGOSTINELLI
CORSO GRAMSCI, 26 GENZANO (RM)
GAME POINT
VIA DEL CLEMENTINO, 95 ROMA
GI.GI. WATCH
VIALE IPPOCRATE, 25 ROMA
GIOCO FOLLIA
VIA PARMA, 5 ROMA
GRUPPO HOLLYWOOD VIDEOTECHE
VIA LAURENTINA, 775 ROMA
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 FROSINONE
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C ROMA
VIA CANDIA, 56 ROMA
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" ROMA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D ROMA
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 ROMA
PLANET GAME
VIA DI MONTEVERDE, 120 ROMA
PLAYGROUND
VIA GREGORIO VII, 162/A-B ROMA
POWER GAME
VIA DEI LAURI, 129 APRILIA (LT)
PUNTO DUE VIDEOGAMES
VIA TRIONFALE, 14073 ROMA
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 ROMA
SOCIETÀ ARMA
V.LE TRASTEVERE, 233/B/C ROMA
SPAZIO IN
VIA ROMA, 39 POMEZIA (RM)
TECNO SYSTEM
VIA LAVANGA, 76 FORMIA (LT)
THE NEXT LEVEL
VIA GADAMES, 20/B ROMA
TONTINI CESARE
VIA GRAMSCI, 36 ANZIO (RM)
TOP COMPUTERS S.R.L.
VIA DEL LIDO - CENTRO MARBELLA LATINA
TOYLANDIA
VIA TYCHY, 33 CASSINO (FR)
TROIANI VIDEOGAMES
VIA MILLESIMO, 27 ROMA
VIDEOLAND
VIA PONZIO COMINO, 33/35 ROMA

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 CAPRI (NA)
COMPUTERLANDIA
VIA CONSALVO CARELLI, 35 NAPOLI
ELETTRONICA MARPES SHOW
P.zza CASTELNUOVO DELLE LANZE, 21 S. PAOLO BELSITO (NA)
ELETTRONICA SAVARESE
VIA VIRGILIO, 76 CASTELLAMMARE DI STABIA (NA)
EXPLOTION VIDEOGAMES
VIA F. PETRARCA, 35 CASORIA (NA)
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 NAPOLI
VIA DUOMO 290/G NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 AVELLINO
I D C
VIALE AUGUSTO, 138 NAPOLI
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258 PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
MIGLIARDINI UMBERTO
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI NAPOLI
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 AVELLINO
VIA TORRETTA, 19 BENEVENTO
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 SALERNO
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 CASERTA
SAGMAR
VIA S. LUCIA, 132/134 NAPOLI
C/O EUROMERCATO CASORIA (NA)
TECNOSHOP
VIA ROMA, 5/7 SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)
THE LYON GAMES
VIA G. CARDUCCI, 119 CASORIA (NA)
TRONY CAMPANIA
VIA P. NENNI, 54 MUGNANO (NA)
VESPOLI GIOCATTOLI
VIA EPONEO, 206 NAPOLI

CALABRIA

CONSOLE POINT
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli) RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI
VIA PANEBIANCO, 255 COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO
VIA ROMA, 21 CASTROVILLARI (CS)
FURCI EXPERT
C.SO VITTORIO EMANUELE, 98/106 LOCRI (RC)
VIA XX SETTEMBRE, 137 LAMEZIA TERME (CZ)
MEDIALAND
C.SO VITTORIO EMANUELE III, 29 REGGIO CALABRIA
PRINCI MARIA
C. DA PARCHERIA RIZZICONI (RC)
PRINCI MARIA
CATANZARO LIDO (CZ)
STARGAMES
VIA VENETO, 7 (Museo) REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210 REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI
LARGO OSPEDALE CROTONE

SICILIA

ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 PALERMO
BRUNO D. & FIGLI
VIA L. RIZZO, 32 CATANIA
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 TERMINI IMERESE (PA)
CIAK SI GIRA
VIA BOLOGNA, 219 VITTORIA (RG)
ELCO
VIA A. MORO, 27/29 MISTERBIANCO (CT)
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 VILLAGGIO MOSE'(AG)
GAME POINT
VIA T. LA ROSA, 38 MILAZZO (MS)
HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E PALERMO
MAX LIVING
VIA REG. SICILIANA, 1920 PALERMO
PAPINO
VIA CIRCONVALLAZIONE, 402 PATERNÒ (CT)
PEDONE
VIA UGO LA MALFA, 81 PALERMO
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 CATANIA
RANDAZZO
VIA RUGGERO SETTIMO, 55 PALERMO
SOIN S.R.L.
VIA MESSINA, 1 PALERMO
SPORT SHOP
VIA XXX GENNAIO, 50 TRAPANI
TOM & JERRY
VIA G. MARCONI, 2 SCICLI (RG)
TOYLANDIA
PIAZZA DEL POPOLO, 35 MARSALA (TP)

PUGLIA

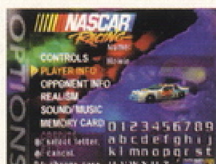
A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68 TARANTO
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87 LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11 BARLETTA (BA)
ELETTRO JOLLY
VIA ZARA, 73 TARANTO
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73 BARI
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B TARANTO
RANIERI
VIA SPARANO, 97 BARI
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17 BARI
SASVA
VIA APPIA, 169 BRINDISI
SUPERCONSOLE MANIA
VIA CRISPI, 72/A TARANTO
VIDEOSUONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5 LECCE
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71 BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO FIORINA (REP. S.MARINO)

NASCAR RACING '96

La popolarità dei generi videoludici cambia con le stagioni. D'estate furoreggiano le simulazioni sportive, mentre con l'autunno viene il momento dei giochi di corse. Sierra prende posto sulla griglia di partenza...





La presentazione di NASCAR è più funzionale che elaborata, ma questi fondali sono stupendi.

Aspettate un attimo, queste immagini non le abbiamo già viste da qualche parte? Sarà un'altra conversione: un gioco scritto per un formato e poi portato su altre piattaforme per ammortizzare i costi di sviluppo. *NASCAR Racing '96* è in effetti un altro titolo che compie il piccolo balzo dal PC alla PlayStation.

Ciò nonostante, alla Sierra si affrettano a puntualizzare che non si tratta di una semplice trasposizione del codice scritto per PC. La grafica, il controllo, la manovrabilità e persino alcuni dei 15 tracciati sono stati rivisti e migliorati per la console Sony.

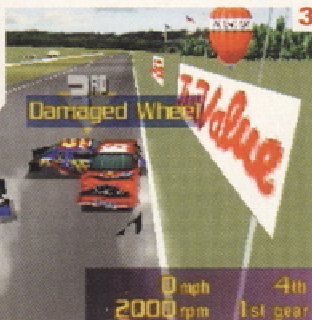
Effettivamente *NASCAR Racing '96* è un amalgama fra i due titoli della Papyrus per PC: *NASCAR Racing 1* e *2*.

Avendo pagata cara la licenza NASCAR, il team di sviluppo ha cercato di sfruttarla al massimo. Così come la Psygnosis con la licenza di F1, la Papyrus ha sposato l'approccio simulativo, per riprodurre più fedelmente tutta la complessità del campionato NASCAR (peraltro non molto familiare ai giocatori europei).

NASCAR è l'equivalente americano della Super Turismo, e non va confusa con l'Indy Car, che è l'equivalente della Formula 1. La gran parte delle piste del campionato NASCAR sono dei semplici ovali come quello di Indianapolis, o al massimo hanno sei curve in tutto.

Le macchine, come il campionato, sono delle specie di Super Turismo, dei veri e propri mostri: a causa del grande peso si guidano come dei TIR quando la velocità è bassa e sono sempre pronte a imbizzarrirsi quando sfrecciano oltre i 300 all'ora. La differenza di comportamento alle varie velocità è stata la principale





[1] La visuale dall'interno fa un po' paura - gran parte della pista non è visibile, ma soprattutto non c'è il volante! [2] Una sosta per ammirare il panorama. [3] *Destruction Derby 3*?

[1] Ehi, chi è che ha rimesso sul parabrezza? [2] Avete vinto, ma con l'auto in quelle condizioni chissà come avrete fatto.

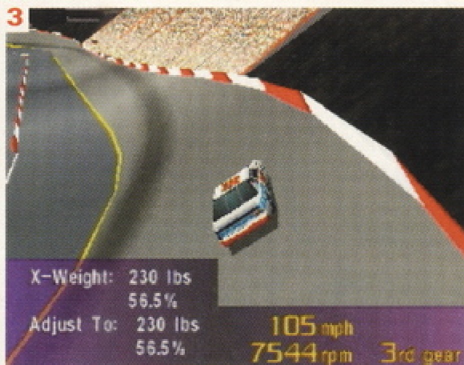


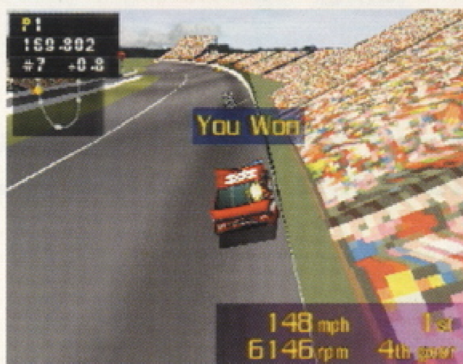
È questa maniacale attenzione alle piccole cose che colpisce subito in *NASCAR Racing '96*

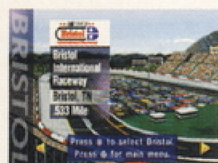
■ CASA:	Sierra	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ SVILUPPATORE:	Papyrus	■ GENERE:	Corsa
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	Uno o Due

[1] La visuale dall'interno... [2] ...dal paraurti... [3] e dall'elicottero che vi insegue lungo la pista. Si fa per dire...













Ci sono 13 vere piste NASCAR e due circuiti di "fantasia" da selezionare (e si può scegliere anche di correre in notturna) non vi stancherete molto facilmente.

causa di complessità in sede di programmazione: sia che si affronti una curva stretta a 200 chilometri orari, sia che si cerchi di respingere gli attacchi di un avversario su una parabolica a 45°, sia che si tenti un sorpasso sfruttando le scie in rettilineo, gli effetti dell'aerodinamica e della gravità sono sempre percepibili nelle risposte della vettura. Alla Papyrus sono molto fieri degli algoritmi implementati nella serie *NASCAR*.

Livelli di sfida

Le innumerevoli opzioni mettono quasi soggezione, e potrebbero addirittura sembrare superflue per il pilota medio 'da poltrona'. È possibile chiamare i box via radio nonché modificare, cambiare e migliorare anche il più piccolo dettaglio, dalla pressione delle gomme su ognuna delle ruote all'incidenza degli alettoni: *NASCAR* è l'equivalente su pista di un gioco di calcio manageriale.

È questa maniacale attenzione alle piccole cose che colpisce subito in *NASCAR Racing '96*. Prendere confidenza con i comandi (si possono usare sia il NegCom che le periferiche a volante) è di per sé già abbastanza complicato, ma tentare di evitare ogni impatto con le auto avversarie (per non parlare dei muretti di cemento) richiede una grande abilità, specialmente se si considera che la vettura è sottoposta a 'danneggiamento realistico': una curva presa male e si può dire addio a una ruota o due.

Coloro che preferiscono correre in modo un po' più spensierato, tuttavia, non devono farsi impressionare: come *F1*, anche *NASCAR* prevede una più abbordabile modalità 'Arcade', in cui accelerare a tavoletta è praticamente l'unica cosa di cui bisogna preoccuparsi. La macchina è sempre soggetta a danneggiamento, ma in misura molto più lieve. L'assetto, inoltre, è molto più maneggevole, pur restando nei limiti dell'aderenza alle leggi della fisica.

Speriamo di potervi offrire i risultati di una completa prova su strada di *NASCAR Racing '96* già sul prossimo numero.



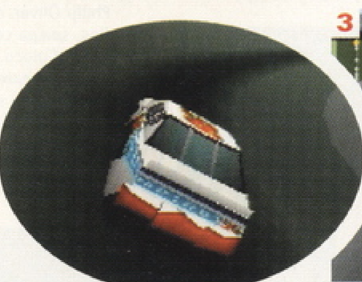
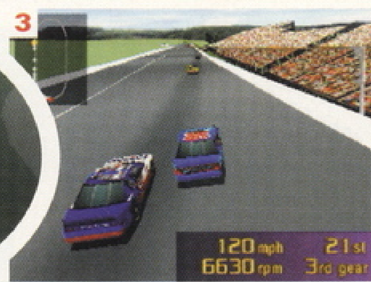



[1] Alcuni circuiti sono tremendi, pieni di curve a gomito e chicane. [2] Altri invece richiedono semplicemente di "far scorrere" la vettura.

[1] Un bel bolide sulla pista dei box [2,3] Una corsa tipica della categoria Nascar. Le auto si affrontano su un circuito ovale stile Indianapolis.





FIRO and KLAWD

Un gorilla scorbutico di mezz'età. Un ironico gatto randagio. Una banda di falsari. Diamo un'occhiata al nuovo gioco di piattaforme-sparatutto della BMG...

Tom e Jerry, Sam e Max, Fire e Ice. Dal momento in cui Ollio si arrabbiò con Stanlio per averlo cacciato in un bel guaio, uno dei punti saldi del divertimento popolare è stato l'umorismo di coppia (con gang tipo buccia di banana, per intenderci).

Firo e Klawd seguono questa tendenza e, come nella migliore delle tradizioni, si odiano a morte. Firo è uno scimmione di mezz'età e per giunta anche un poliziotto, Klawd, invece, è un gatto da strada, svelto di lingua e veloce di gambe. E, neanche a farlo apposta, si ritrovano coinvolti assieme nel tentativo di sgominare una nefanda banda di falsari.

Philip Oliver, degli Interactive Studios, spiega come sia nata l'idea per questo gioco. "Il concetto di base era di creare un gioco di azione graficamente sbalorditivo. La soluzione più ovvia era di disegnare dei livelli in grafica isometrica 3D, quella che più si prestava all'idea principale di gioco ma, allo stesso tempo, volevamo anche spezzare questo tipo di gameplay per dare un po' di varietà al gioco: come risultato, abbiamo inserito parecchie sezioni tipiche degli sparatutto in prima persona. Molti potrebbero pensare che questo sia fuori luogo, ma noi no. Graficamente si presenta con uno stile cartoon, ma abbiamo cercato di caratterizzare tutti i personaggi in modo più grintoso, per abbracciare una fascia di pubblico più larga.

Si gioca in un ambiente isometrico in 3D ma ci sono alcune situazioni da affrontare in stile *Virtua Cop*, oltre a molte piattaforme su cui saltellare. L'azione di gioco si



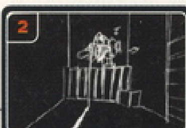


[1]Klawd, il gatto randagio, può usufruire di una mitragliatrice. [2] Una semplice passeggiata nel parco.

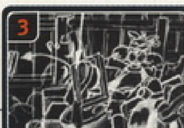




Scena : La strada affollata di una città americana
Ora : 8 am



Scena : Qualcuno salta un cancello in modo sospettoso.
Ora : 8.34 am



Scene : Un oggetto arriva all'improvviso.
Ora: Metà mattina



Scena : Wow, evitato per un pelo.
Ora : Un po' più tardi.



Scena : Questo è un story board che comprende...
Ora : Pomeriggio



Scena : ... parte del design e dell'idea...
Ora : Ora della torta



Scena : ... grafica di un videogioco.
Time : E di una tazza di te

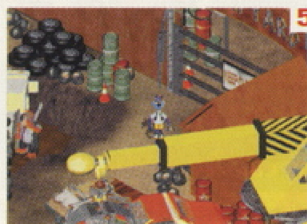
CASA:	BMG	PROVENIENZA:	Inghilterra
SVILUPPATORE:	Interactive Studios	GENERE:	Sparatutto
DATA DI USCITA:	Novembre	GIOCATORI:	Uno/Due











[1] Fuori dalla metropolitana e con un taxi che aspetta. [2] Un magazzino che contiene armi. [3] Una casa che contiene libri. [4] *Firo And Klawd* è il primo gioco isometrico per PlayStation. [5] Klawd allunga il collo all'insù.

"Il concetto di base era di creare un gioco d'azione graficamente sbalorditivo"

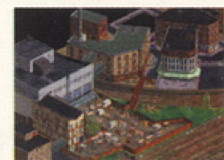
svolge in una ipotetica città americana formata da 18 complesse locazioni e potrete risolvere i livelli in differenti modi, giocando simultaneamente in due.

Lo sviluppo di *Firo And Klawd* non è si è svolto senza problemi. Philip conferma infatti che "quando il gioco fu concepito, avevamo solo una vaga idea di che cosa sarebbe stato possibile raggiungere con le console della generazione futura. Avevamo iniziato a sviluppare un gioco che fosse più di quello che si poteva trovare su di una console a 16 bit, un gioco che apparisse davvero sbalorditivo, grazie alla grande mole di dati che era possibile immagazzinare su di un CD, un gigantesco vantaggio rispetto alle cartucce in termini di semplice volume di dati. Ma abbiamo realizzato velocemente che anche questo supporto aveva molti problemi, primo fra tutti la quantità di dati che era necessario trasferire da computer a computer, immagazzinare e recuperare. Durante il gioco questi dati dovevano essere letti e trasferiti, e questo presentava delle serie complicazioni, in quanto, detto molto semplicemente, i CD non sono così affidabili come affermano i produttori."

In ogni caso, un gioco nato come incrocio tra il genere platform e sparatutto è una grande idea e, se ben sfruttata, potrebbe essere fonte di grande divertimento. Se la meccanica e la struttura di gioco saranno pulite e ben fatte, non c'è ragione perché *Firo And Klawd* non si possa dimostrare un doppio successo.

Mappa



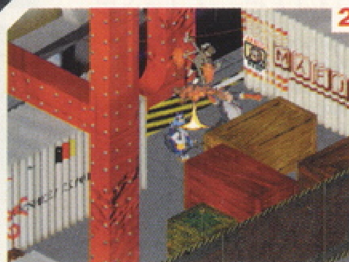




Un giro tra le varie locazioni della città, dal magazzino a al porto. Ci sono 18 luoghi diversi da esplorare.







[1] Le scene spaziano tra i diversi livelli di New York City. [2] Achtung!



8 Scena : Il game designer si collega con... Ora: Involtino primavera



9 Scena : ... il produttore e i programmatori... Ora: Un Campari...



10 Scena : ... per rendere interessante e avere... Time : Arriva la pizza...



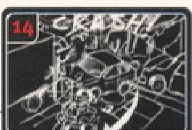
11 Scena : ... personaggi divertenti, in questo caso... Time : ...e una birra



12 Scena : ... una coppia che ha una... Ora : *The Bill*



13 Scena : ... relazione un po' movimentata. Uno è... Ora : 9.45 pm



14 Scena : ... un po' suscettibile e l'altro è freddo. Ora : Buonanotte

PITBALL

Ricordate i tempi in cui *Speedball 2*, una pallamano dalla giocabilità ultra veloce e con protagonisti ultra corazzati, era il numero uno? Alle soglie del 2000 i giochi di simulazione sportiva futuristici tornano alla ribalta.

È giunto nuovamente il momento dei giochi sportivi futuristici. Il titolo più classico è *Speedball* dei Bitmap Brothers, apparso per la prima volta nel 1989, e seguito dopo due anni da una seconda splendida edizione. La Millennium ha prodotto una serie di giochi sportivi violenti con animali, ottenendo degli alterni successi. *Brutal Sports Football* è stato senz'altro il migliore, a nostra memoria.

La PlayStation finora si è sempre tenuta lontana da tale genere, ma

> Ci sono molti calci, pugni e esplosioni, le solite risse.

ora la storia sta per cambiare, la divisione di Manchester della Warner Interactive sta per terminare *Pitball*, un gioco poligonale in 3D ambientato in arene.

L'idea è la seguente: squadre di due giocatori per parte, più o meno secondo i principi della pallacanestro, si affrontano in una serie di fosse scavate in diverse superfici di vari pianeti. *Pitball* dispone di 12



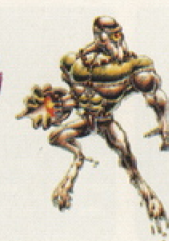




[1] Ciascun personaggio ha la possibilità di mostrare le proprie abilità speciali. [2] All'inizio, un tipo vestito di rosso appare sopra il cerchio centrale con la sfera. [3] La prossima arena.



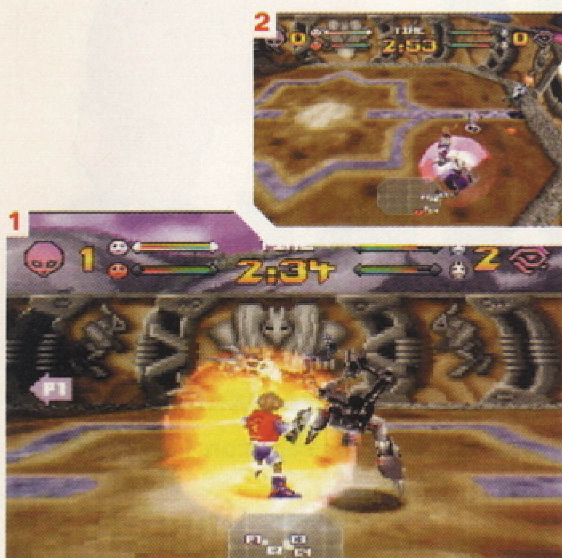







■ CASA:	Warner Interactive	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ GENERE:	Sim. sportiva futuristica
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	1 o 2







[1] Jazz & Funk sono una coppia di alieni sfacciati ma simpatici. Sono piccoli ma molto veloci. [2] E assomigliano a personaggi dei disegni animati. [3] Thorax e il suo compagno Icarus possono volare. Non troppo vicino al sole, però. [4] I giocatori dispongono di mosse speciali.

personaggi bizzarri, ciascuno caratterizzato da una singolare tecnica pugilistica, alcuni con attacchi veloci come il vento, altri più lenti ma assai più distruttivi. Lo scopo del gioco è quello di mettere una sfera nel buco avversario (ce ne sono due, uno a ogni estremità della fossa), cercando di distrarre gli avversari tramite una serie di violenti scontri. I power-up proliferano e ciascuno dà adito a una spettacolare manovra speciale: le rocce che cadono dal cielo per schiacciare gli avversari producono un effetto memorabile. Ci sono un sacco di salti, calci, pugni ed esplosioni, le solite cose che capitano in una arena.

Il produttore Stephen Wahid è entusiasta: "Pensiamo di aver realizzato qualcosa di unico. Abbiamo cercato di fare qualcosa di originale ma non per questo ingiocabile. Quando si gioca in quattro, non si riesce più a smettere. *Pitball* ha le migliori caratteristiche di un gioco sportivo e altre tipiche dei picchiaduro."

La Warner ha compiuto molti sforzi per la realizzazione della grafica poligonale. Visti da vicino, i personaggi sono molto dettagliati e ciascuna arena dispone di differenti visualizzazioni e richiede diverse caratteristiche di gioco. Quando vincete una partita, guadagnate del denaro da spendere per migliorare l'equipaggiamento della squadra: stivali jet, guanti speciali da combattimento e così via.

Pitball include anche una sezione manageriale nella quale potete giocare oppure stare a guardare la squadra che cercate di guidare verso la vittoria. Una opzione Multi-Tap™ assicura la possibilità di gioco a quattro giocatori umani, con tutte le conseguenze che può portare quando 4 persone si affrontano in un gioco del genere. Il PlayTest potrà confermarvelo. Il mese prossimo.









[1] Jazz & Funk corrono sulle loro tavole da surf. [2, 3] Ciascuno dei 12 personaggi ha la sua sequenza renderizzata. È un modo come un altro per far capire la loro personalità.



Victory BOXING

Combattere per 10 round consecutivi con un pugile professionista sarebbe follia per chiunque. Ma grazie alla Virgin, ora possiamo incrociare i guantoni con i migliori pugili e tornare comunque a casa con la faccia ancora intera.

Quando abbiamo visto per la prima volta *Victory Boxing* siamo giunti subito alla conclusione che sarebbe stato come un qualsiasi altro picchiaduro disponibile in commercio. Questo perché, in un primo momento, avevamo ignorato la ricchezza delle schermate delle opzioni iniziali, premendo ripetutamente i bottoni del nostro pad nel tentativo di passare immediatamente all'azione, per quanto ce lo permettessero i tempi di caricamento.

Quando finalmente siamo saliti sul ring, nonostante il nostro furioso smanettare sui pulsanti del joypad, non succedeva niente di cui valga la pena parlare... se si escludono i pugni che il nostro pugile incassava come fosse un "punching ball". Nel giro di pochi secondi eravamo stesi sul ring con l'arbitro che ci contava. Allora abbiamo deciso che, forse, era il caso di cambiare strategia (leggi: andare a controllare le istruzioni).

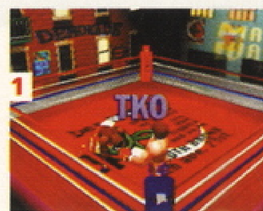
Ok, ci rimangiamo quello che abbiamo detto all'inizio. *Victory Boxing* è diverso da qualsiasi altro picchiaduro. Infatti, è una simulazione di boxe, e come tale deve essere considerato. Sebbene sembri degno di sostenere 12 round con *Tekken 2*, la struttura dei due giochi è molto diversa.

Come cominciare

La prima volta che lo giocate, non potete fare a meno di notare quanto lenta sia l'azione di gioco, e nessuno vi darebbe torto se pensaste che il gioco non è granché. Ma quando leggerete le istruzioni, scoprirete che gli incontri aumentano di intensità e velocità man mano che procedete nel gioco. Come nel vero mondo della boxe, iniziate dalla gavetta e solo vincendo gli incontri potete salire lentamente i gradini e acquisire nuove tecniche.

Le moltissime opzioni vi danno l'impressione che state intraprendendo una vera carriera di pugile, e non una semplice sequenza di singoli incontri. Prima di iniziare a combattere potete creare il vostro pugile, decidendone aspetto, peso, stile pugilistico e persino il colore dei capelli.

Quindi prendete accordi con un agente, che vi organizzerà il vostro primo combattimento. A seconda dell'esito di questo combattimento, il vostro agente sarà in grado di organizzarne un secondo con un pugile di categoria superiore o con uno 'sparring partner' da palestra. Se poi





[1] Come mandare un avversario al tappeto e vincere per KO. [2] e il giorno dopo troverete la vostra impresa sui giornali.





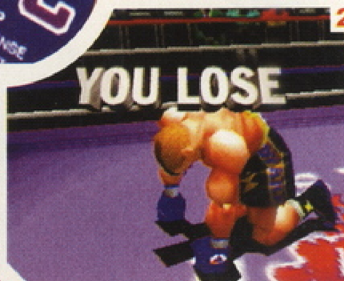


In Victory Boxing vi capiterà anche di incontrare alcune ragazze. Ma, mentre i colpi al corpo sono sempre efficaci, quelli al di sotto della cintura lo sono di meno. Basta vedere l'ultima immagine.

Gli incontri aumentano di intensità man mano che procedete nel gioco.

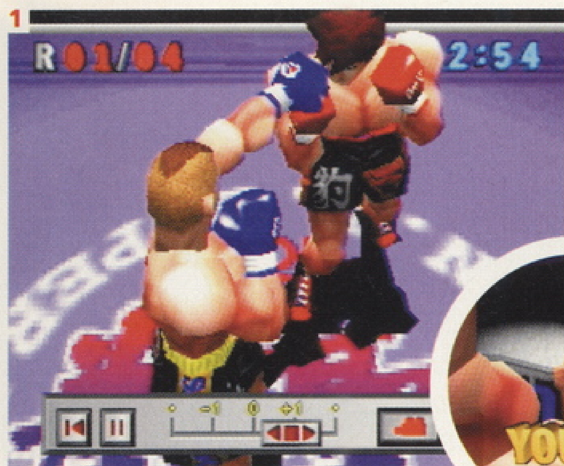






[1] Potrete tirare sia dei diretti micidiali sia degli efficaci jab a distanza ravvicinata. [2] Questa immagine dice tutto...

■ CASA:	Virgin	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ SVILUPPATORE:	Victor	■ GENERE:	Simulazione Sportiva
■ DATA DI USCITA:	Fine Nov.	■ GIOCATORI:	Uno o Due





[1] Questo colpo lo potete rivedere tutte le volte che volete. [2] Questa volta avete vinto.

avrete dimostrato di avere la stoffa del campione, sarete in grado di saltare a pié pari alcune categorie e la strada per il titolo di campione sarà più breve. Chissà, potreste anche diventare il nuovo Mike Tyson.

Graficamente *Victory Boxing* è credibile. Per generare i movimenti dei pugili in modo realistico, sono state utilizzate tecniche di *motion capture*, e non vedrete mai due pugili combattere allo stesso modo. Questo è più evidente se si confrontano i pugili di categoria inferiore con quelli di valore internazionale, i quali mostrano visibilmente più agilità e manovre offensive e difensive più efficaci.

Un pugile umano

Sebbene *Victory Boxing* sia considerato più una simulazione di pugilato, che un picchiaduro, sono presenti ugualmente alcune caratteristiche tipiche dei picchiaduro per renderlo più giocabile e intuitivo.

Utilizzando tutte le combinazioni possibili, potrete facilmente schivare, parare e tirare differenti colpi, come fareste nei soliti picchiaduro, con la differenza che qui si applicano le regole della boxe, quindi non troverete ne spazzate ne calci a mezz'aria. Inoltre il vostro pugile è un "essere umano" e non può tirare gragnuole di pugni senza stancarsi. È quindi necessario usare delle tattiche di combattimento altrimenti cadreste al tappeto esausti al primo round. E non volete subire una simile umiliazione, vero?



FIFA '97

Il Motion Blending ha preso il posto dell'apparentemente obsoleto Motion Capture. E un semplice '97 è pronto a sostituire l'ormai vecchio '96. Ma si insinua il dubbio che il gioco sia sempre lo stesso. Abbiamo chiesto all'Electronic ArtS: 'È vero?'

Ogni autunno, senza perdere un appuntamento, EA se ne esce su tutti i formati con qualche meravigliosa nuova tecnologia, che catalizza l'attenzione della stampa e tiene i clienti pronti con la mano sul portafoglio. La PlayStation non fa eccezione. L'anno scorso è stato il momento del Virtual Stadium, la tecnologia tridimensionale che ha reso possibili i fondali poligonali e le inquadrature da ogni angolazione. I giocatori, inoltre, erano animati in modo estremamente realistico, grazie alla tecnica del Motion Capture.

Quest'anno non ci saremmo certo sobbarcati una trasvolata oceanica, jet-lag compreso, se i PR dell'Electronic Arts non avessero avuto qualcosa da offrirci. Così siamo andati alla loro sede canadese, decisi a verificare se l'EA, e *FIFA '97* in particolare, meritino il successo che andranno a raccogliere anche quest'anno.

FIFA '96 ha imperversato come un tornado sulla vetta delle classifiche di vendita di tutto il mondo, ha reso miliardi all'EA, e ci ha lasciato un interrogativo: ma era davvero così bello? Incontrandoci di primo mattino con alcuni membri del team di sviluppo della serie FIFA (che consta di un centinaio di persone), abbiamo chiesto a Bruce McMillian, produttore capo di *FIFA '97*, la sua opinione al riguardo: "Forse sarete sorpresi nel sentirmelo dire, ma mi piace molto *Sensible Soccer*. Ha una grande giocabilità, è veloce, facile da imparare, ma difficile da padroneggiare. Penso che con *FIFA '96* siamo riusciti a ottenere una giocabilità buona, ma non eccellente. Questo è proprio uno dei cambiamenti nella versione '97. Comunque, *Sensible* non offre una vera esperienza visiva e sonora. Il principale concorrente di *FIFA '97* resta *FIFA '96*. Infatti, quest'ultimo ha venduto molto bene.'

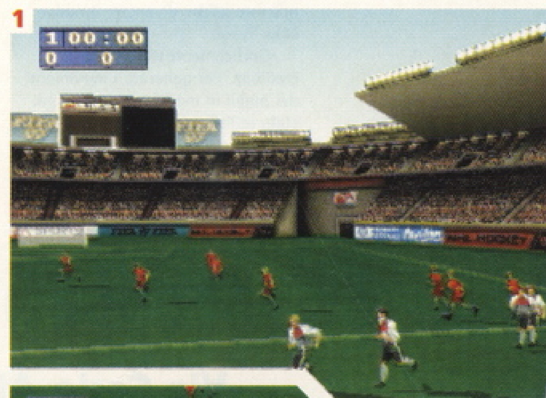
Gli abbiamo poi domandato come fosse considerato il suo team rispetto alle punte di diamante della scuderia EA. Il gioco ha venduto bene, ma non è certo il miglior calcio sul mercato. La squadra di Bruce McMillian riuscirà a fare meglio questa volta? "Beh, - risponde dopo alcuni secondi - "sapevamo che potevamo fare di meglio, ma penso che comunque fosse un buon gioco. Tutte le versioni hanno ottenuto dei punteggi alti. Certo, riguardandoli oggi a posteriori, tutti giochi vecchi sembrano peggiori.'

Ma non è certo l'aspetto grafico





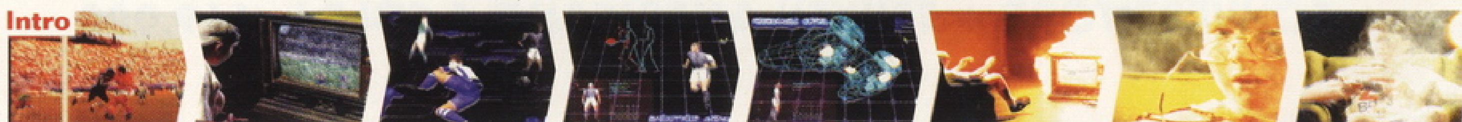
[1] Si rivive la semi-finale dell'Europeo. [2] Il portiere può solo raccogliere la palla in fondo alla rete.





[1] I giocatori scendono in campo per giocare la partita di qualificazione ai Mondiali. Il pubblico fischierà ancora l'allenatore pelato? [2] Azione da gol da calcio d'angolo. Solo cos" la squadra di casa riesce a segnare.

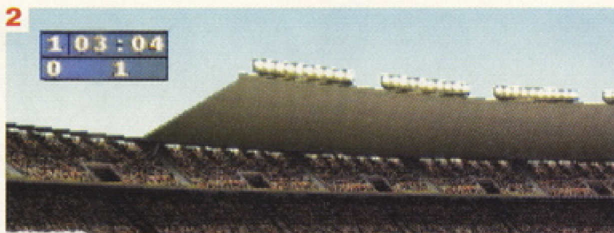
Intro



La sequenza introduttiva è fenomenale ed è composta da una serie di immagini in FMV con ottimi effetti speciali. Ci sono calciatori in wire frame e

■ CASA:	EA Sports	■ PROVENIENZA:	Canada
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ GENERE:	Sportivo
■ DATA DI USITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	Da 1 a 4

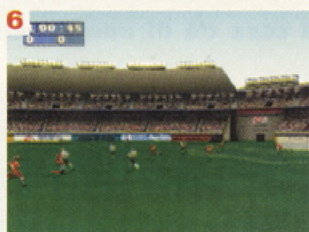
[1] Una grande varietà di visuali creano un grande spettacolo. [2] Una difesa in linea, o quasi. [3] La difesa è in bambola e...[4] alla fine subisce il gol. Palla al centro e si ricomincia. [5] Un'altra delle 7 possibili visuali. [6] E questa è un'altra ancora.





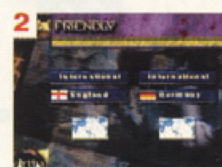












[1] C'è anche la possibilità di giocare al coperto, quando fuori è troppo freddo.[2] Inghilterra Germania. Come può essere amichevole dopo gli Europei.

di *FIFA '96* a essere criticato. Il problema è come si gioca a calcio. L'EA riconosce che la giocabilità necessita di miglioramenti e, anche se è ancora troppo presto per esprimere dei giudizi a questo riguardo (ci sono ancora alcune settimane di playtesting e aggiustamenti), le prime impressioni sono positive. Naturalmente, sono soprattutto le evoluzioni tecniche a suscitare curiosità e interesse. Il Virtual Stadium è ancora presente, ma l'attenzione è tutta concentrata sui nuovi giocatori interamente poligonali. Se poi si aggiunge il rinnovato motion-capture, tratto dai gesti atletici del calciatore francese del Newcastle David Ginola, si ottiene un inedito livello di realismo. Una volta preso in mano il joypad, il gioco scorre via stupendamente, rispondendo ai comandi in modo istantaneo, grazie a una nuova tecnica chiamata Motion Blending. Brian Plank, che ne è il responsabile, cerca di spiegarci come funziona: "E' un po' come quando si passa da una canzone all'altra sfumando la fine dell'una e l'inizio dell'altra: il tutto applicato a un contesto 3D. Il computer esamina i due movimenti, per esempio la corsa e l'entrata in tackle, ed elabora un'interpolazione per ogni parte del corpo, cosicché l'animazione risulta perfettamente fluida." Il disegno delle maglie è rinnovato da un utilizzo di texture molto dettagliate. Le pieghe del tessuto e i numeri sulla schiena seguono i movimenti dei giocatori. Anche la telecronaca è stata rinnovata. La versione dell'anno scorso allocava il parlato campionato in una piccola porzione di memoria RAM, ora tutto è tratto direttamente dal CD, con una qualità digitale. Sono stati inseriti 1540 tipi diversi di commento, doppiati da celebri voci della TV anglosassone. Comunque non preoccupatevi che la voce di Bruno Longhi, di Carlo Nesti o di qualche alto telecronista, sarà difficile che vengano inserite. Sotto la superficie dei miglioramenti grafici e sonori, si cela anche un modello di intelligenza artificiale profondamente rivisto. In *FIFA '96* il comportamento del computer era spesso prevedibile, e da certe aree del campo si segnava sistematicamente. Marc Aubanel, produttore tecnico della serie, è l'esperto in materia: "Abbiamo completamente accantonato l'IA dell'anno scorso, dato che era stata scritta per le macchine a 16-bit, anche se poi è stata usata per tutte le piattaforme. I giocatori ora capiscono i movimenti della palla, la lanciano e la passano in uno spazio tridimensionale. Di fatto la nuova intelligenza artificiale a 32-bit è ora così complessa che se la trasportassimo su un Super Nintendo il gioco girerebbe probabilmente a un frame ogni due secondi."

Quali che saranno i cambiamenti nella giocabilità, una cosa è certa: *FIFA '97* sarà un hit, e frutterà alla Electronic Arts ancora un sacco di soldi.

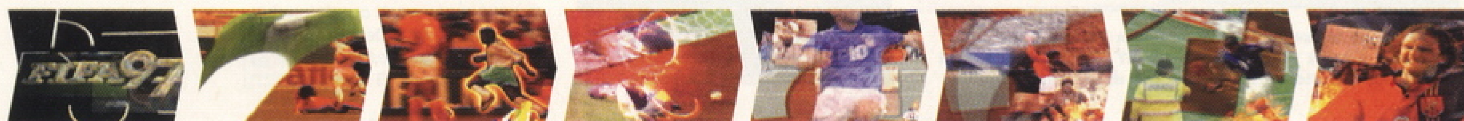


Il realismo è molto alto. Una volta preso in mano il joypad, il gioco scorre via





Le maglie dei calciatori sono piene di grinze. Certo che così lontano è difficile notarlo.



...altre sequenze di giocatori in movimento e immagini di grandi campioni da tutto il mondo. Non aspettatevi che qualcuno alzi il colletto e dica au revoir

STREET FIGHTER ALPHA 2

SFA2

Street Fighter Alpha è stato il sesto episodio della saga targata Capcom. Ora che un altro rampollo della dinastia reclama il suo tributo di successo, diamo insieme un'occhiata a cosa c'è di nuovo nell'aria...

Torna *Street Fighter*, alla ricerca di nuove strade, di nuovi vicoli in cui disputare i combattimenti di questo settimo episodio.
L'ormai leggendaria saga della Capcom tende sempre più ad assumere i toni di una soap-opera sullo stile di *Beautiful*, con vecchi e nuovi interpreti. I vecchi, intramontabili Ryu, Guy, Ken e Chun Li ritornano infatti in tutto il loro splendore, ma dovranno misurarsi con i nuovi arrivati, come Gen e Sakura, oppure fare i conti con delle vecchie conoscenze, come Rolenta, uno dei protagonisti di *Final Fight*. Tornano anche Dhalsim e Vega, indimenticabili beniamini dei fans dell'originale *Street Fighter 2*, mentre Vega e Gouki, i personaggi segreti di *Street Fighter Alpha*, conquistano finalmente la maglia da titolari, essendo disponibili già dall'inizio di questo sequel. Come nelle migliori telenovele, non mancano gli scandali di famiglia, con il debutto di Dan.

Più violento

Il "cast" completo comprende 18 personaggi selezionabili, più due lottatori segreti, che affondano, entrambi, le radici nella storia di *SF*. Super Ryu infatti, non è altri che lo stesso Ryu, anche se reincarnato con fattezze demoniache, mentre Blanka è trasposto, tale e quale, dal glorioso *Street Fighter 2*. Con un cast così ricco e ben fornito, va da sé che quest'ultimo capitolo tutte le carte in regola per essere più irresistibile, più coinvolgente e più violento che mai. Anche i fondali sono stati migliorati, con maggior varietà e cura ai dettagli. Avremo bisogno di almeno un mese di tempo per emettere un giudizio definitivo, ma almeno dalle prime battute *Alpha 2* sembra essere ancora più giocabile e intuitivo di tutti gli episodi passati. Naturalmente, le combo si sprecano, con colpi di grande spettacolarità e potenza, ma anche le mosse semplici sembrano essere più efficaci e divertenti. Gli sfondi sono più dettagliati e più vivaci, confermando un'impressione di grande cura, prestata dagli sviluppatori, per i dettagli. È raro che un gioco della Capcom riesca a deludere con e anche *Street Fighter Alpha 2* non sembra fare eccezione. L'unico dubbio che ancora ci rimane è per quanto potrà tirare avanti questa vecchia, straordinaria saga. Del resto, anche il *Maurizio Costanzo Show* continua da 13 anni...

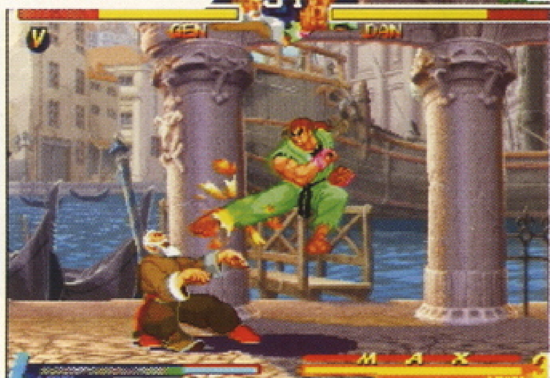




[1] Non si dovrebbe permettere alle ragazze di indossare anelli come quelli in combattimento... [2] Ecco il cast al gran completo: i vecchi personaggi e quelli nuovi cercheranno di contendersi la palma di miglior lottatore











[1] Un abile gioco di gambe. [2] Ken contro Birdie. [3] Prendere a calci un anziano a terra? Perché no? [4] Gli sfondi sono molto vari - [5] Un po' di stretching.

■ CASA:	Virgin	■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ GIOCATORI:	1 o 2
■ SVILUPPATORE:	Capcom	■ PROVENIENZA:	Giappone	■ GENERE:	Picchiaduro

TRASH-IT

Passare da un titolo come *Striker '96* a un gioco in cui dovrete abbattere degli edifici a martellate e aspirare dei piccoli, buffi animaletti non è cosa da tutti, ma loro sonor i programmatori della Rage...



La varietà di martelli che possono essere impiegati nel gioco è incredibile. Questi, in particolare, sfidano le normali regole del buon gusto

Birmingham è una cittadina rinomata, oltre che per la sua antica e storica università, anche perché ospita la sede della Rage. La software house, conosciuta soprattutto per i giochi di calcio della serie *Striker*, questa volta ci prova con un bizzarro e stravagante rompicapo d'azione: *Trash-It*.

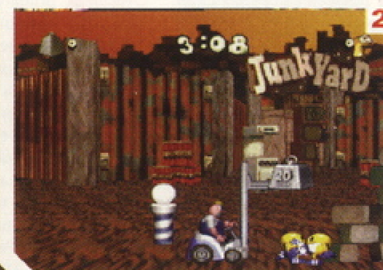
A scuola di demolizioni...

Trash-It di calcistico ha davvero ben poco: la meccanica del gioco è basata sull'abbattimento di blocchi di mattoni con il semplice ausilio di un martello. Il protagonista è un buffo individuo chiamato Jack Hammer, una specie di strano incrocio tra Bud Spencer e Alvaro Vitali. Il cattivo di turno è invece impersonato dal solito scienziato pazzo, il malvagio Dottor Moonbeam. Costui sembra essere intenzionato a trasformare delle tenere e indifese creature chiamate Timmy in carburante ecologico ad alto rendimento. Per riuscirci, ha costruito degli invalicabili edifici in cui imprigionare le povere vittime nell'attesa di sottoporle al crudele e fatale processo di trasformazione. Per liberare i Timmy, Jack dovrà utilizzare degli stravaganti martelli per abbattere le complesse strutture edificate dal malvagio Moonbeam. Nel gioco ci sono più di trenta diversi tipi di martello, ognuno dei quali caratterizzato, oltre che da un'estetica singolare, da peculiari potenzialità distruttive. Una volta demoliti i muri di mattoni, sarà vostro compito portare in salvo i Timmy superstiti risucchiandoli con uno strampalato "bidone-aspiratutto".

Per quanto bislacco possa sembrare, il gioco non è niente di più che un tradizionale rompicapo bidimensionale multilivello. Il vostro obiettivo è di attraversare tutto lo schema, dall'ingresso all'uscita, risucchiando più Timmy che potete nei limiti di tempo previsti. Alla fine riceverete un martello più potente, con cui dovrete affrontare uno schema più complesso e così via. Mlto ben fatte sono le sequenze renderizzate di passaggio tra un livello e l'altro, davvero di ottima fattura. Non esiste nulla di simile per PlayStation, dateci un po' di tempo per provarlo a fondo e aspettatevi la recensione completa in uno dei prossimi numeri di PSM!



1

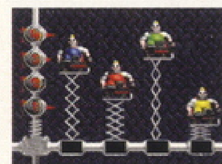

2


3


[1] Jack Hammer sta prendendo a martellate qualcosa. [2] Il martello non è il suo unico strumento. In alcuni casi, un carrello idraulico può servire egregiamente ai nostri scopi. [3] Un misterioso sosia in abiti rossi. Forse il fratello gemello di Jack? Forse un cugino, oppure un semplice conoscente...



Martellate. Poi, dopo che i Timmy avranno fatto la loro comparsa in scena, dovreterisucchiarli col vostro bizzarro aspirapolvere.



4 giocatori supermollegiati, senza dubbio!

■ CASA:	Warner Interactive	■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	1 o 2
■ SVILUPPATORE:	Rage Software	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna	■ GENERE:	Rompicapo

Strike Point

La loro missione (ne erano del tutto consci), era di creare uno stile di gioco che combinasse elementi di strategia con un'azione frenetica e mozzafiato. Impossibile? Alla Elite pensavano di no.





[1] Le missioni in Africa sono caratterizzate da un'atmosfera cupa e opprimente [2] Il radar non sembra promettere niente di buono

A prima vista, questo potrebbe sembrare un simulatore di volo. Gli aerei però sono veicoli difficili da pilotare. Se ci pensate infatti, gran parte dei bambini sogna di diventare un vero pilota, ma solo una piccola percentuale di essi riesce ad arrivare effettivamente davanti a una cloche. Non basta prendere qualche lezione di volo, sostenere l'esame e acquistare un vecchio DC-10 di seconda mano per solcare i cieli, ma sono richiesti costanza, coraggio e abnegazione.

In *StrikePoint*, pilotare un aereo è molto più facile che non nella realtà e, grazie ai sistemi di puntamento intelligente, colpire i bersagli con le armi a nostra disposizione è davvero un gioco da ragazzi. Così, pur rispettando l'impegno di creare un gioco che combini elementi di strategia e azione, gli sviluppatori dell'Elite hanno dato più importanza all'aspetto dinamico dei combattimenti aerei.

Per una scelta di marketing, l'Elite ha deciso di buttarsi nel campo degli sparatutto. Una buona scelta anche perché un simulatore di volo elementare può essere visto come un sofisticato sparatutto.

Com'è tipico per questo genere di titoli, il background narrativo non eccelle per originalità ma, almeno per una volta, non sarete costretti ad affrontare qualche futuristica organizzazione aliena armata di laser fotonici o missili all'antimateria. Le cose che dovete sapere veramente sono solo tre: a) Il vostro nemico è una misteriosa organizzazione terroristica chiamata "Hex"; b) Il suo unico obiettivo è lo sconvolgimento dell'ecosistema terrestre; c) Per sventare questa terribile minaccia, dovrete riuscire a raccogliere per tempo dei sofisticati ordigni ad onda d'urto, sparando a tutto ciò che si muove tra le nuvole e sulla terra.

EFFETTI SPECIALI

Per compiere la vostra missione, avete a disposizione 9 diversi elicotteri, ognuno caratterizzato da un'eccellente texture mapping. Un sistema di generazione casuale di banchi di nebbia tridimensionali contribuisce poi a donare un'ulteriore patina di realismo al gioco ma, anche se l'effetto finale è di ottimo livello, in alcuni casi il motore grafico mostra i suoi limiti rivelando in modo evidente la natura poligonale degli oggetti.

In ogni caso sarà la giocabilità a decidere l'effettivo valore del gioco e, dato che ci vorrà un po' di tempo per riuscire a testarlo in maniera esauriente, dovrete aspettare almeno un mese la nostra valutazione. Il potenziale però sembra esserci: grande varietà negli armamenti, decine di missioni, effetti speciali come se piovesse. Restate in ascolto se volete saperne di più...









[1] Alcuni dei veicoli nemici possono sembrare un po' cubettosi [2] La barca nel reticolo collimatore, pochi istanti prima di affondare. - [3] Le missioni europee si svolgono tra panorami verdi ed estremamente piacevoli da guardare.









[1] La telecamera può essere ruotata per avere diverse visuali [2] La vista da dietro è certamente la più efficace per giocare [3] La foschia avanza... [4] ... e si trasforma in nebbia

■ CASA:	Elite	■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ GIOCATORI:	1 o 2
■ SVILUPPATORE:	Interno	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna	■ GENERE:	Sparatutto tridimensionale

Come coltivare ottime mele





In arrivo l'ondata dei "Crash Bandicoot"

"PAZZI MASCHERATI HANNO ASSALTATO LA MIA BANCARELLA DI FRUTTA!"

New York. Una strana ondata di distruzione sta investendo i mercati ortofrutticoli americani. Individui con il volto coperto da maschere africane distruggono le bancarelle, saltando sulle cassette fino a ridurle in pezzi, alla ricerca di...MELE! Quando le trovano le tirano in aria a calci. Questo fenomeno è conosciuto come la "Crash Bandicoot" mania, e si è diffuso probabilmente in seguito all'incredibile successo dell'omonimo videogame di PlayStation.

"Oggi ci rubano le nostre mele, domani potrebbero essere le nostre patate" dice una testimone, nonché proprietaria di una bancarella. **"Ho cercato di riprendere le mele al volo ma i miei sforzi sono stati vani. Se rivedo ancora questi pazzi, piuttosto che cedergli la mia frutta, me la mangio!"**



Brutti tempi per i fruttivendoli

Adesso tocca alle NOSTRE mele! Questi fanatici "Crash Bandicoot" sono stati avvistati anche in Italia. Le varie associazioni contadine hanno chiesto alla polizia di proteggere gli alberi di mele. Una soluzione potrebbe essere quella di fargliele trovare già morsicate, ma forse neanche questa è la strada giusta. Per il momento nessuno può dire quale sarà il futuro della mela italiana.



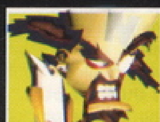
Delizia di mele

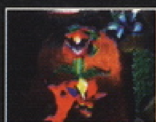




CRASH BANDICOOT. SOLO PER PLAYSTATION.









SONY



tm

Per essere aggiornato sulle novità PlayStation invia il coupon compilato a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

PM

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

Città ____________ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ______________

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° _____ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat / Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri ________

VIRGIN

Il ritorno di *Cool Spot* in 3D, **un flipper, battaglie aeree** e inseguimenti. **PSM dà il benvenuto** ai prossimi titoli **della Virgin Interactive Entertainment.**



L'estate è normalmente un periodo morto per i videogiochi, con pochi titoli di scarso richiamo che timidamente sgambettano verso gli scaffali dei negozi. Quest'anno è stato quindi un'eccezione, con giochi di alta qualità che spuntavano da ogni parte. Virgin è stata particolarmente indaffarata, e non sembra che intenda rallentare il ritmo anche per questi ultimi mesi dell'anno. Ecco quattro dei suoi titoli per una veloce anteprima.





[1] Per apprezzare il vero realismo, provate la modalità 3D. È come essere al bar. [2] I tavoli sono eccellenti. Un sacco di bonus e molte altre sorprese. [3] La modalità 2D va bene, ma lo scrolling è un po' confuso.

Tilt

■ CASA:	**VIE**
■ SVILUPPATORE:	**NMS**
■ DATA DI USCITA:	Metà **Nov.**
■ PROVENIENZA:	**Inghilterra**

In prima linea troviamo *Tilt*, un nuovo titolo che va ad arrichiera la ben nutrita schiera dei giochi di flipper. Questo divertente *pinball game* ha quattro fantastici tavoli. Il gioco è finalmente terminato e sarà presto disponibile nei negozi.

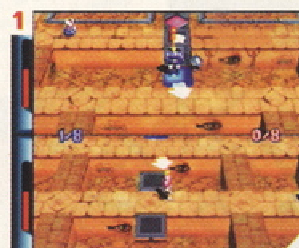


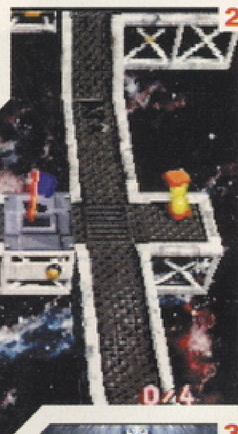
Grid Run

■ CASA:	**VIE**
■ SVILUPPATORE:	**Radical Ent.**
■ DATA DI USCITA:	**Novembre**
■ PROVENIENZA:	**Stati Uniti**

Anche *Grid Run* è disponibile a novembre. È una specie di gioco di inseguimento del futuro. In ciascuna delle 30 arene, il giocatore deve trovare un certo numero di bandiere e farle diventare del proprio colore. Un avversario gestito dal computer cerca di raggiungere lo stesso scopo. Il primo che raggiunge una bandiera diventa 'attivo' e l'altro giocatore deve toccarlo per diventare a sua volta 'attivo'. Il punto fondamentale è che potete cambiare il colore delle bandiere solo quando siete 'attivo'. Chiaro il meccanismo? Naturalmente, se fosse tutto qui sarebbe un po' noioso, quindi questo semplice concetto è arricchito da una quantità di nemici computerizzati, armi, teletrasporti e così via. Il gioco offre il meglio quando siete in due. In questo caso si usa lo split-screen, cioè lo schermo è diviso in due. L'azione diventa molto più divertente, raggiungendo i livelli di giochi tipo *Bomberman*. I titoli per più giocatori raccolgono sempre un notevole entusiasmo e *Grid Run* ha le carte in regola per diventare molto interessante.



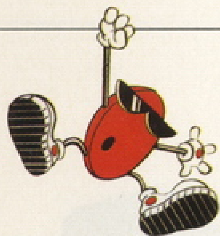








[1] Schermo diviso, a due giocatori. Questo è il modo migliore di giocare. [2] Fai in fretta, se vuoi diventare 'attivo'. [3] Moosey, qui, è un po' scarso.







[1] L'animazione è fantastica. Spot è davvero molto 'cool'. [2] Lo scenario è divertente. Queste statue sputa-fuoco sono solo un tipo dei vari bizzarri nemici.

Cool Spot 3

■ CASA:	VIE
■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Dicembre
■ PROVENIENZA:	Stati Uniti

Il prossimo è *Cool Spot 3: Spot Goes To Hollywood*. Chiunque abbia presente i precedenti *Cool Spot*, i soliti giochi a piattaforme con un po' più di animazione, sa cosa aspettarsi in termini di gioco. Ma questa volta il divertimento è in 3D. Ciò non significa automaticamente che il gioco rappresenti un passo avanti rispetto ai precedenti, ma ha permesso agli sviluppatori di sbizzarrirsi con la grafica e di aggiungere alcune sorprese come le sezioni in stile sparatutto.

Con la nuova dimensione in più si hanno problemi nel controllo di Spot, ma con un po' di pratica vengono presto superati. In tutto ci sono 20 livelli, che abbracciano i temi tipici di Hollywood come il vecchio west e i pirati. È presente anche una sessione bonus basata su Jurassic Park.

Cool Spot 3 probabilmente non stabilirà alcuno standard, ma sembra proprio molto divertente. Ne saprete di più nel PlayTest del prossimo mese.



Black Dawn

■ CASA:	VIE
■ SVILUPPATORE:	Black Ops
■ DATA DI USCITA:	Fine Nov.
■ PROVENIENZA:	Stati Uniti

L'ultimo della serie è *Black Dawn*, sviluppato dalla Black Ops Entertainment, il gruppo che ci ha già offerto, all'inizio dell'anno, il mediocre *Agile Warrior*.

Black Dawn è basato sui caccia moderni un altro titolo del genere spara tutto con aereo. *Air Combat* della Namco era ottimo e *Top Gun* della Microprose sfruttava soprattutto il suo nome. *Agile Warrior* della Black Ops era molto giocabile, ma deludeva per la grafica scadente. *Black Dawn* può rappresentare il riscatto della Black Ops. A giudicare dalla rapida occhiata che gli abbiamo dato, sembra avere buone possibilità di diventare un ottimo gioco.

La grafica è stata completamente rifatta, così come la guida del velivolo che ora risponde immediatamente. Le texture sono meno rozze e l'HUD è stato raffinato. Per la giocabilità, Virgin pensa che il gioco rappresenti una sfida non eccessiva. Alcune delle critiche su *Agile Warrior* lamentavano delle missioni troppo lunghe.

Rimane da verificare se sarà in grado di scatenare l'entusiasmo di tutti i piloti da poltrona.









[1] L'America ha dei problemi con il crimine, ma una guerra a Central Park è un po' troppo. [2] Le missioni notturne offrono sono una variante. [3] Un Blue Thunder attende in agguato.





[1] Spot si diverte con il vagone. Peccato che le rotaie siano un po' malandate. [2] Quei fantasmi assomigliano a degli uomini Michelin.





[1] Tra i vari scenari *ci sono anche delle azioni tra la neve.* [2] Come potete vedere la grafica è stata mmigliorata rispetto a *Agile Warrior.*

遊

南夢宮



namco®

L'importanza di Namco per la PlayStation è innegabile. Ha sviluppato i giochi che per primi hanno dimostrato l'enorme salto di qualità di questo formato in termini di capacità grafica e di potenza elaborativa, e oggi conferma la sua leadership con una spettacolare serie di uscite.

L'anno scorso, se per caso non vi fidavate delle campagne pubblicitarie, o avevate bisogno di un motivo per decidervi all'acquisto, oppure semplicemente non eravate riusciti a capire perché la PlayStation significava giochi più belli e veloci che mai, bastava che Sony lasciasse cadere il nome di *Ridge Racer* e, prima che poteste dire "Qualcuno vuole comprare un MegaDrive usato?", il registratore di cassa stava già suonando.

E neanche *Tekken* era male, per dirla tutta.

Più recentemente, le uscite di *Ridge Racer Revolution* e di *Tekken 2* dimostrano che in Namco restano fedelmente devoti non solo ai propri altissimi standard qualitativi in fatto di programmazione, ma anche alla PlayStation stessa come formato. Nessuno dei loro titoli di punta per il sistema Sony, né fra quelli già distribuiti, né fra quelli annunciati, è ufficialmente in uscita per qualche altro sistema: ciò fa di Namco la punta di diamante della strategia Sony nella guerra del software che, alla fine, determinerà le sorti della guerra dell'hardware.













[1] Il centro direzionale Namco, finanziato dai profitti di *Xevious*. [2] Questo è il secondo dei tre edifici principali. [3] Masaya Nakamura è il presidente e amministratore delegato di Namco. Presiede anche JAMMA, l'associazione giapponese dei produttori di coin-op. [4] Le fervide menti a cui dobbiamo l'incredibile catalogo della società sono quelle di Noby Kasahara [5], di Youichi Haraguchi (entrambi della direzione vendite) e di Koichi Tashiro [6], del dipartimento Sviluppo Computer Graphics.

Coversioni Perfette

Alla Sony ne sono perfettamente consapevoli. Se qualcuno gli chiede di descrivere il contributo di Namco al parco titoli della PlayStation, Paul Harrison - direttore delle relazioni esterne della società - esclama: "Quale superlativo volete che scelga? Namco e giochi come *Ridge Racer* e *Tekken* sono diventati sinonimi dell'essenza stessa della PlayStation, vale a dire conversioni perfette dei migliori giochi da sala del momento. I titoli Namco sono letteralmente la ragione primaria che ci ha spinti a costruire la PlayStation".

"I titoli Namco sono letteralmente la ragione primaria che ci ha spinto a costruire la PlayStation".

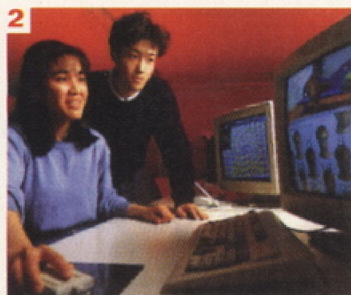
Le strette relazioni fra le due case e l'eccellenza di Namco nel settore dei coin-op e dei videogiochi in generale, nascondono un'intrigante trama di manovre societarie e di vendette personali, in cui orgoglio e vendetta hanno un ruolo non meno importante di quello degli indici di bilancio e delle clausole contrattuali.

La storia di Namco risale a più di 40 anni fa: era il 1955 quando, a Tokyo, Masaya Nakamura - fondatore e attuale presidente della società - mise in piedi un'azienda "di divertimento" chiamata Nakamura Manufacturing.

Il primo contratto fu l'installazione di due cavallucci a gettone per bambini in un supermercato. Un inizio insospettabile. In realtà, per tutti i primi, bizzarri, vent'anni della sua vita, la casa presidiò questa nicchia del mercato dell'intrattenimento: il loro catalogo era composto da quelle strane macchine a gettone per bambini (cavalli, automobiline, astronavi) che ancora oggi si trovano nei centri commerciali di tutto il mondo. Un contratto siglato nel 1966 per i diritti di utilizzo dei personaggi Disney nei loro prodotti, cementò la loro filosofia di divertimento semplice e pulito.

Nel 1974 l'entrata nel più impegnativo mercato dei videogiochi fu facilitata dall'acquisto di Atari Corporation of Japan. In quel momento la filiale della società americana era in perdita ed era messa in vendita insieme con l'enorme indebitamento fin lì accumulato. Ciò nonostante, Nakamura era deciso a entrare nel mercato attraverso un'acquisizione e finì col vincere l'asta in busta chiusa, con un'offerta di oltre 500.000 dollari, circa 10 volte più alta di quelle messe sul tavolo da altre parti interessate (una delle quali, tra l'altro, era Sega, che allora fabbricava flipper e juke-









[1] I giochi Namco seguono un collaudato iter di sviluppo che, naturalmente, nasce al tavolo da disegno. [2] La grafica viene creata con i più recenti pacchetti professionali. [3] A questo punto il puro codice viene trasformato in materia interattiva. [4] Musica ed effetti sonori conferiscono il tocco finale al prodotto.

Presente e futuro dei coin-op Namco

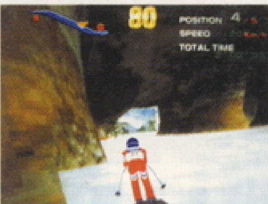
Namco è prima di tutto un produttore di coin-op: i titoli PlayStation come *Ridge Racer* e *Tekken* sono il risultato di una derivazione tecnologica dalla divisione Sviluppo coin-op, in cui nascono tutti i progetti.
Di fatto, Namco afferma di essere attualmente leader mondiale del settore arcade, sopravanzando di misura Sega, il rivale storico nella incessante battaglia per la supremazia. Alcuni potrebbero contestare questa affermazione, portando come argomento il primato di Sega nell'importantissima nicchia dei beat'em-up, dovuto all'incontrastato dominio della serie *Virtua Fighter*, che in Giappone è praticamente un'istituzione.
La verità è che la leadership di mercato rimbalza di mese in mese dall'una all'altra delle controparti; ognuna esce a turno con il gioco del momento, in una rivalità fatta di continue evoluzioni tecnologiche che innalzano gli standard qualitativi dei giochi da sala a livelli sempre superiori.
"In questo momento in Europa - puntualizza **Patrick Edwards** di Namco - i più forti mangiagettoni sono il simulatore di sci *Alpine Racer* e *Time Crisis*, uno spettacolare shoot'em-up con tecnologia System 22."
L'ultima pietra miliare dei coin-op Namco è *Dirt Rash*, un gioco di guida fuoristradale che saetta attraverso città affollate, strade di campagna, foreste, montagne e tempeste di neve. Entro la fine dell'anno, invece, usciranno il sequel di *Alpine Racer*, *Alpine Surfer*, e *Tokyo Wars*, un gioco di carri armati dall'aspetto particolarmente accattivante. E anche le prime immagini di un nuovo gioco di basket basato sul System 11, *Dunk Mania*, sono molto promettenti. Tutti e tre i coin-op saranno lanciati nelle sale giochi europee nei prossimi mesi, ma i migliori posti (e probabilmente i primi) in cui ammirare tutti i titoli Namco sono i Wonder Parks della casa.
Al momento in Europa ce ne sono tre: due in Inghilterra (a Londra e a Sheffield) e uno a Barcellona, in Spagna. Nei Wonder Parks, che sono gestiti direttamente da Namco, si trovano tutti gli ultimi arcade della casa madre, più una selezione dei migliori prodotti del suo ricco catalogo.
In Giappone la società gestisce un centro di divertimento dal nome alquanto bizzarro: Wonder Egg (letteralmente Uovo Meraviglia). È un parco a tema urbano, piccolo ma farcito di tecnologia allo stato dell'arte, in cui le vecchie Navi dei Pirati sono sostituite da esperienze interattive hi-tech, molte delle quali sono basate su alcuni classici Namco, come *Galaxian3* o *Tower of Druaga*.
Le consuete chiacchiere da PR parlerebbero certamente di "giocatori immersi in un videogame", ma in questo caso - sorprendentemente - non andrebbero lontano dal descrivere la realtà. Il Wonder Egg di Tokyo è attualmente unico al mondo, ma ha avuto un tale successo che l'apertura di un secondo centro nella capitale giapponese è già nei piani di Namco per la fine dell'anno. E forse l'idea potrebbe essere esportata in Europa nel 1997.

Time Crisis



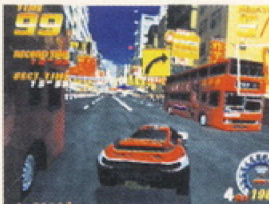

Il comando a pedale (a sinistra) che aiuta nei movimenti è rivoluzionario.

Alpine Racer

***Alpine Racer*, che simula slalom gigante e discesa libera, conferma la reputazione di Namco per l'innovazione dei coin-op.**

Dirt Dash

***Dirt Rash* è un altro dei popolari giochi di guida su cui sono state costruite le fondamenta della società.**

Namco
Dati societari

Fondata:
1 giugno 1955

Fondatore, Presidente e Capo Esecutivo:
Masaya Nakamura

Sede della società:
Tokyo, Giappone

Numero di dipendenti:
2.153 (il 25% lavora in ricerca e sviluppo)

Fatturato:
Circa 1.250.miliardi di lire

Uffici:
La Namco ha una rete di più di 40 uffici in tutto il Giappone più delle divisioni internazionali negli Stati Uniti, Inghilterra, Spagna, Hong Kong, Singapore e Taiwan.

Struttura:
Gli affari della Namco riguardano tre settori:
1.Gestione del divertimento (53.9%): Amministrazione delle sale giochi, centri di intrattenimento per famiglie e parchi giochi.
2. Videogiochi da sale giochi (coin-op) e Merchandise (28.2%): Sviluppo, produzione e vendita di videogiochi a gettoni e giochi meccanici e simulatori.
3. Videogiochi da casa (15.1%): Sviluppo, produzione e vendite del software per console, soprattutto, ovviamente, per PlayStation.

Il rimanente 2.8% degli affari della Namco riguardano una divisione chiamata Italian Tomato, una catena di ristoranti italiani e negozi di torte che sono stati acquisti nel 1986.

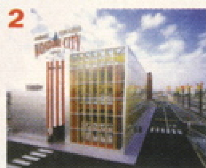
---

box ed era anch'essa alla ricerca di una via d'accesso al mercato videoludico).

Durante i successivi sei mesi la determinazione e l'impulso alla crescita dei vertici di Nakamura Manufacturing portarono a un riassetto aziendale e a una crescita del fatturato del 100% che li fece assurgere in breve tempo al rango di protagonisti nel settore dei giochi da sala. Alla distribuzione dei titoli Atari sviluppati negli States, Nakamura affiancò una divisione interna per lo sviluppo di coin-op originali. L'esordio nell'arena dei giochi da sala avvenne nel 1977, con uno sparatutto con pistola a infrarossi chiamato *Shoot Away*. Nello stesso anno, la Nakamura Manufacturing Company cambiò la propria ragione sociale uniformandola al marchio che stava già applicando ai suoi prodotti da cinque anni: Namco.

Nel 1978 produssero il loro primo vero videogioco, un piccolo shoot'em-up con schermo orizzontale chiamato *Gee Bee* (un nome curiosamente e inspiegabilmente evocativo dell'allora celebre trio di cantanti, quelli di *Stayin' Alive*). Il gioco incontrò una buona accoglienza, ma fu un anno più tardi che la casa centrò un vero, grande successo con *Galaxian*. Si trattava di una sfacciata speculazione sul fenomeno *Space Invaders*, ma era realizzato con stile e introduceva alcune provvidenziali innovazioni di giocabilità e di grafica in un genere ormai stantio. *Galaxian* fu un enorme successo e diede vita a molti seguiti e variazioni sul tema, come *Galaga* e *Gaplus*. *Galaxian*^{3} (uscito in sala giochi un paio d'anni fa) è appena stato convertito per la PlayStation.

Nel 1980, comunque, Namco creò da sola un vero e proprio fenomeno planetario con *Pac-Man*, uno dei coin-op più amati e di successo di tutti i tempi. Alla celebre pallina gialla, masticatrice indefessa, divoratrice di pillole e ingorda di frutta, furono ispirati nell'ordine: una serie televisiva, un disco che andò in cima alle

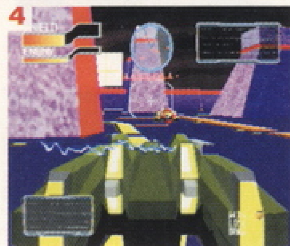
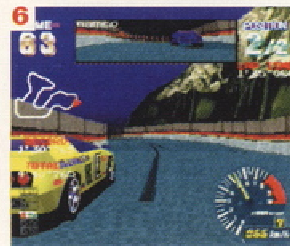
[1] Il centro divertimenti Plabo Tokuyama. [2] All'interno di Wonder City si trova il centro Plabo Tsurumi.

Quei fortunati dei giapponesi hanno un sacco di fantastici centri di divertimento da visitare, grazie a Namco.

I titoli Namco per la PlayStation

Sin dal suo lancio la PlayStation ha accolto fantastiche conversioni dei coin-op Namco. Un paio erano un po' deludenti, ma solo nella misura in cui lo erano i loro omologhi da sala. Per la maggior parte quel che abbiamo giocato sulla console Sony era esattamente quello che avevamo ammirato in sala giochi.

Ridge Racer	Settembre '95
Tekken	Novembre '95
Starblade α	Novembre '95
Cybersled	Ottobre '95
Air Combat	Ottobre '95
Ridge Racer R.	Maggio '96
Tekken 2	Settembre '96

1 
2 
3 
4 
5 
6 

[1] Per essere il primo titolo, *Ridge Racer* era praticamente 'arcade perfect' [2] *Tekken* fu una grande risposta a *Virtua Fighter* [3] *Starblade alpha*: fiacco, ma la grafica era spettacolare [4] *Air Combat* [5] L'incredibile *Ridge Racer Revolution*.

classifiche e un milione di T-shirt. Andò sulla copertina di *Time* e rese una fortuna a Namco. La casa vendette 100.000 coin-op in tutto il mondo (facendo di *Pac-Man* uno dei giochi da sala più redditizi della storia) e, licenziandone i diritti a terzi, più di 5.000.000 di cartucce per console.

Lo sventurato programmatore che aveva scritto il gioco, però, ottenne solo la risibile somma di 3500 dollari: molto, molto meno che le briciole della torta.

Tuttavia, anche se l'autore ne venne tagliato fuori, i profitti derivanti da *Pac-Man* furono integralmente reinvestiti - e questo va riconosciuto al management come un grande merito - in Ricerca & Sviluppo. Ciò si tradusse in una serie di giochi da sala di alta qualità, che negli anni successivi conquistarono il favore dei giocatori di tutto il mondo: *Pole Position 1* e *2*, *Dig Dug*, *PacLand* e *Xevious* furono tutti dei veri classici nei primi anni '80.

Un'altra società che se la cavava piuttosto bene a quei tempi era Nintendo. Dopo i primi anni di attività nella produzione di carte da gioco, era entrata nel mercato dei videogiochi, come Namco, attraverso i coin-op. Ma nel 1983, ispirata dal successo riscosso dall'Atari VCS 2600 negli Stati Uniti, lanciò la sua console casalinga: il Famicom, che sarebbe stato ribattezzato NES in Europa e USA.

Nel 1984 quel sistema a 8 bit aveva già venduto molti milioni di unità in Giappone, e Nintendo aveva appena iniziato una strategia di espansione internazionale che l'avrebbe portata a una base installata globale di circa 50 milioni di macchine entro la fine del decennio. Per i primi anni del ciclo di vita del Famicom, Nintendo aveva prodotto internamente tutto il software per la sua console. Ma nel 1984, sotto la spinta di una domanda in crescita incessante, decisero di concedere a softhouse terze parti una fetta della loro ghiottissima torta. Namco, allora regina della sale-giochi, fu la prima a essere contattata e divenne la prima casa, oltre alla Nintendo, a pubblicare giochi per il NES.

"Nel 1980 Namco creò da sola un vero e proprio fenomeno planetario con *Pac-Man*"



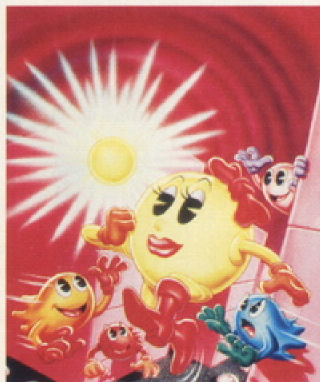
Nel vecchio catalogo Namco per il Famicom (NES in Occidente), si trovavano *Galaxian*, *Pac-Man* e il bizzarro *Mappy*.

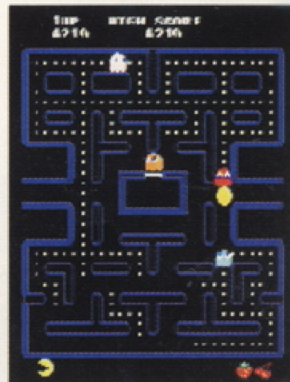
Creare per il NES

Era un business molto redditizio. Uno dei primi titoli NES targati Namco, la conversione del coin-op *Xevious* (uscito in sala giochi nel 1983), vendette così bene che i suoi profitti finanziarono la costruzione di un enorme centro direzionale a Tokyo, oggi conosciuto come lo "Xevious Building". Negli anni successivi, mentre il NES conquistava l'anima e il cuore (oltre che il portafoglio) di un'intera generazione di videogiocatori, lo sviluppo di software per quel sistema rivestì un ruolo sempre maggiore nella strategia Namco.

Quando il contratto quinquennale giunse a scadenza, Nakamura diede per scontato che il rinnovo fosse una semplice formalità. Ma

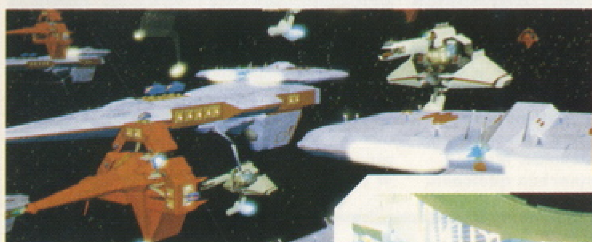






E' forse necessario ricordarvi l'immenso successo di *Pac-Man*? Inutile dirlo, diede origine a una lunga serie di sequel.





Galaxian3 **riuniva fino a sei giocatori e usava una serie di schermi a retroproiezione.**

dal giorno in cui aveva scelto Namco come primo licenziatario, Nintendo aveva arruolato più di cento softhouse terze parti, ognuna delle quali era vincolata da contratti molto più dettagliati e restrittivi di quello sottoscritto da Namco.

Nel 1989 il presidente di Nintendo, Iroshi Yamauchi, comunicò a Nakamura che tutti i produttori di software dovevano aderire a quello standard contrattuale. Non ci sarebbero state eccezioni.

Nakamura lo intese come un oltraggio. Quando il contratto originario era stato firmato, Namco era la parte dominante, il nome che stava dietro i videogiochi più in voga del momento; erano stati corteggiati da Nintendo. Nel 1989, invece, i ruoli si erano invertiti: con una quota pari al 95% del mercato giapponese delle console e con il NES stabilmente insediato in una su tre delle case americane, Nintendo era il leader incontrastato del mercato dei videogiochi, e Yamauchi padre-padrone dell'intera industria.

Nakamura si rifiutò di riconoscere quel mutamento nei rapporti di potere e accusò pubblicamente





La versione extra-lusso di *Ridge Racer* era costituita ad un'intera, autentica Mazda connessa a uno schermo incredibilmente grande. Roba da matti... ma era favolosa.

Di tutto di più



Pac-Man

Come potremmo dimenticare queste macchine a schermo orizzontale? Il bello era che ci si poteva comodamente appoggiare una lattina e una sigaretta. Il brutto erano i continui dolori alle mani.



Metal Hawk

Questa simulazione di elicottero con vista dall'alto era il secondo gioco nella storia a usare tecniche di rotazione e scaling degli sprite. Sembrava di entrare e uscire dallo schermo.



Ridge Racer

I coin-op Namco System 22 hanno un processore a 32-bit che, secondo il loro dépliant, offre "immagini grafiche di qualità superiore a quella di qualsiasi altra macchina da divertimento".



Air Combat 22

Anche l'ottimo *Air Combat* (che come coin-op era molto più divertente della conversione domestica) era basato sul System 22. E aveva una plancia incredibilmente elaborata.



Ace Driver

Questo mostro da quattro giocatori ha prospettive multiple, volanti idraulici che oscillano da parte a parte e un sistema di altoparlanti Bose™, per un'incredibile esperienza sonora.



Driver's Eyes

Il seguito di *Winning Run* migliorava la grafica poligonale dell'originale e si presentava con tre schermi affiancati invece di uno, per un coinvolgimento completo dell'esperienza di guida.

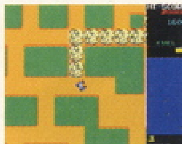
In arrivo...

- Smash Court Tennis
- Prime Goal European Challenge
- Namco Museum Volume 2:
- Cutie Q
- Xevious
- Mappy
- Gaplus
- Grobda
- Dragon Buster
- Namco Museum Volume 3:
- The Tower Of Druaga
- Pole Position 2
- Dig Dug
- Galaxian
- Ms Pac-Man
- Phozon
- Soul Edge

Museum Volume 1



***Pac-Man*. Un classico, nel senso stretto del termine. Molti ci giocano ancora.**



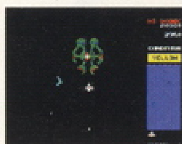
***Rally X*. Grafica essenziale, ma il gioco attraverso un labirinto era grande.**



***Pole Position* segnò una pietra miliare nell'evoluzione dei giochi di guida.**



***Toypop* era un'incrocio venuto male tra *Rally X* e *Pac-Man*.**



In *Bosconian* bisognava pilotare un'astronave tra asteroidi, mine e caccia nemici.



***Galaga* prese *Space Invaders* e creò un'esperienza ludica coinvolgente.**

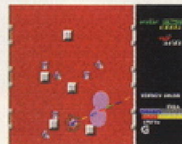
Museum Volume 2



***Dragon Buster* fu di fatto l'antesignano di molti dei moderni giochi di ruolo.**



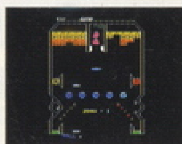
***Gaplus* era un seguito di *Galaxian*. L'astronave diventava più potente con i power-up.**



***Grobda*: strano titolo per un gioco di carri armati decisamente mal riuscito.**



***Mappy* avrebbe potuto diventare un classico. Ma gli mancava qualcosa.**



***Cutie-Q*, un riuscito mix fra elementi di gioco del flipper e di *Breakout*.**



Per *Xevious* abbiamo speso un capitale, con la sua grafica pulita e l'azione frenetica.

Nintendo di pratiche commerciali ingiuste e irresponsabili, in un'intervista con un quotidiano giapponese. Ai suoi sferzanti commenti fece seguire una causa per presunta condotta monopolistica.

Ma era una battaglia contro i mulini a vento. L'industria videoludica mondiale ruotava attorno a Nintendo, e il NES rappresentava il 40% del giro d'affari di Namco. Nakamura non aveva altra scelta, se non quella di ritirare la causa e sottomettersi alle nuove clausole contrattuali.



> "Sony vide *Ridge Racer* come il gioco perfetto per dare una dimostrazione della potenza della sua nuova console"

Tuttavia, anche se aveva prudentemente fatto marcia indietro per il bene stesso della sua azienda, Nakamura conservò una profonda rabbia per l'umiliazione subita e (come sarebbe apparso evidente alcuni anni dopo) era risoluto a cercare un'alleanza alternativa.

Nonostante l'impasse nel mercato domestico, il 1989 vide Namco confermare la propria posizione di forza nel settore arcade con il lancio di *Winning Run*, uno dei giochi che presentarono al mondo il futuro dei coin-op: i poligoni.

Una versione successiva, uscita nello stesso anno, introdusse la tecnologia System 21 che rendeva più attraente ed elaborata la grafica scarna ed elementare del primo prodotto, stabilendo uno standard per i giochi da sala che sarebbe rimasto valido per alcuni anni. Sega, il primo competitore di Namco, inaugurò uno stadio successivo di evoluzione tecnologica con il lancio di *Virtua Fighter* e *Virtua Racing* nei primi anni '90, ma poi, nel 1993, venne *Ridge Racer*.

Il gioco, che per la prima volta incorporava la tecnologia System 22 (circa 10 volte più potente della System 21), segnò il prepotente ritorno di Namco sulla prima linea dello sviluppo d'avanguardia, grazie ai poligoni texturizzati più belli e alla giocabilità più realistica che mai fossero stati offerti da un coin-op.

A quel tempo era la perfetta combinazione di grafica e giocabilità: persino la martellante musica techno di sottofondo ha raggiunto il primo posto nelle classifiche giapponesi di vendita quando, un anno fa, è uscito in CD. L'unico difetto era la mancanza di una modalità di gioco a due, ma Namco rimediò tempestivamente con il lancio di *Ridge Racer 2*, nei primi mesi del 1994, operando anche una rinfrescata grafica.

Mentre stava preparando il lancio della PlayStation, Sony vide *Ridge Racer* come il gioco perfetto per dare una dimostrazione della potenza della sua nuova console. In Namco esaminarono la tecnologia PS-X e conclusero che avrebbero potuto realizzare una perfetta conversione del gioco da sala. Oltre tutto, guardavano con soddisfazione all'entrata in campo di Sony come temibile competitore per Nintendo (la casa da cui Nakamura, come già detto, riteneva aver ricevuto un affronto nel 1989) e per Sega (i principali rivali di Namco nel settore coin-op). Era nata un'alleanza perfetta.

La versione PlayStation di

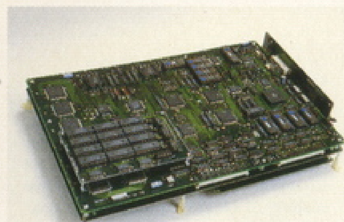




A quei tempi, *Pole Position* rappresentava un enorme passo avanti dal punto di vista grafico. Molti anni dopo, uscì *Final Lap*.

System 11

L'interscambio tecnologico fra Namco e Sony è realmente biunivoco. La conversione dei coin-op Namco di maggior successo è probabilmente il prodotto più evidente dell'accordo fra le due società, ma la loro collaborazione prevede anche l'utilizzazione, da parte di Namco, di elementi dell'hardware PlayStation nelle sue macchine da sala giochi. In pratica la PlayStation ha fornito a Namco una soluzione all'enigma commerciale che il mercato dei coin-op si è trovato di fronte negli ultimi anni. L'industria è trainata, in termini tecnologici, da macchine sofisticate come *Ridge Racer* e *Virtua Fighter*. Il problema, con questi cabinati-monstre, è che produrli costa una fortuna e quindi possono essere venduti soltanto alle più grandi sale giochi del mondo. Ebbene, incorporando il chipset base della PlayStation nella tecnologia proprietaria System 11, Namco può produrre coin-op di alta tecnologia a basso costo.



La combinazione tra la potenza del processore della PlayStation e il System 11 della Namco può creare dei coin-op di ottima fattura a un costo contenuto.

Tutto ciò implica una sensibile perdita di qualità? Beh, il primo gioco System 11 uscito nelle sale è stato *Tekken*; il che porta a rispondere con certezza: 'No', non pensate? Gli altri titoli System 11, dopo *Tekken*, sono stati *Tekken 2*, *Xevious 3D* (una rivisitazione del celebre sparatutto) e *Soul Edge:* un altro picchiaduro in stile *Tekken*, questa volta ambientato nel XV secolo e con un intero arsenale di armi d'epoca da usare e lanciare. Sono già in cantiere altri titoli basati su questa tecnologia: un gioco di basket chiamato *Dunk Mania*, nonché l'attesissimo *Tekken 3*, che uscirà nel 1997.
Il bello per Sony è che ogni coin-op System 11 può essere convertito in modo rapido e assolutamente perfetto per PlayStation, la console che dapprincipio ha dato origine alla tecnologia. Di fatto, dato che i CD offrono molto più spazio per memorizzare dati di quanto ne sia disponibile sulle schede montate dai coin-op, le versioni domestiche finiscono con l'essere più ricche di quelle da sala: nuove introduzioni e sequenze, diverse colonne sonore o anche livelli e personaggi extra.

Ridge Racer fu creata dalla divisione coin-op di Namco nell'arco incredibilmente breve di sei mesi e fu pronta per essere lanciata insieme all'hardware nel 1994. Fu perfettamente all'altezza delle aspettative, facendo vendere praticamente da sola la macchina in Giappone (l'unico paese in cui la PlayStation fu lanciata nel 1994) e pubblicizzando il suo potenziale in tutto il mondo.

Da allora *Tekken*, *Ridge Racer Revolution* e *Tekken 2*, hanno portato la PlayStation ad altezze ancora più vertiginose e Namco si è affermata come LA softhouse terza parte per questo formato, nello stesso tempo consolidando la propria posizione nel mercato arcade con giochi come *Rave Racer* (il vero sequel di *Ridge Racer: Ridge Racer 2* era solo una versione perfezionata dell'originale), *Tekken 2* e *Alpine Racer*. La nascita della tecnologia a basso costo System 11, basata sull'hardware della PlayStation (vedi box), ha dato un'ulteriore spinta alle fortune della società.

Recentemente si è vociferato che Namco abbia firmato come licenziataria per il Nintendo 64, il sistema a cartucce della Nintendo che uscirà in Europa nella prossima primavera. Resta da vedere, comunque, che tipo di supporto la casa di Nakamura sarà disposta a garantire a un produttore con il quale ha avuto in passato un contrasto pubblico così clamoroso. Per adesso, e prevedibilmente per il prossimo futuro, Namco resta senz'altro l'arma principale dell'arsenale Sony ed è certo che i migliori fra i loro favolosi giochi da sala continueranno ad apparire esclusivamente sulla PlayStation.



I coin-op Namco

Potrà forse sembrare che abbiamo riprodotto mezza pagina dell'elenco telefonico, ma questa - che ci crediate o no - è la lista completa dei prodotti Namco per il settore arcade.
Durante gli ultimi 16 anni hanno prodotto ben 149 macchine a gettone: significa una media di più di nove coin-op all'anno. Oppure, per dirla diversamente, un processo di sviluppo completo ogni 5 settimane. Dove diavolo trovano il tempo? Comunque, tirate il fiato e date un'occhiata a quanto segue...

Ott '78	Gee Bee
Set '79	Bomb Bee
Ott '79	Galaxian
Nov '79	Cutie Q
Feb '80	Navarone
Feb '80	Kaitei Takara Sagashi
Feb '80	S.O.S
Lug '80	Pac-Man
Ott '80	Tank Battalion
Ott '80	King & Balloon
Gen '81	Rally X
Feb '81	New Rally X
Lug '81	Warp & Warp
Set '81	Galaga
Nov '81	Bosconian
Mar '82	Dig Dug
Set '82	Pole Position
Set '82	Super Pac-Man
Feb '83	Xevious
Mag '83	Mappy
Lug '83	Pac & Pal
Ott '83	Pole Position 2
Nov '83	Phozon
Dic '83	Libble Rabble
Apr '84	Gaplus
Lug '84	The Tower Of Druaga
Ago '84	Pac-Land
Dic '84	Grobda
Gen '85	Dragon Buster
Mar '85	Dig Dug 2
Apr '85	Hopping Mappy
Mag '85	Metro-Cross
Lug '85	Baraduke
Set '85	Motos
Dic '85	Sky Kid
Apr '86	Toypop
Mag '86	Sky Kid DX
Lug '86	The Return Of Ishtar
Lug '86	Thunder Ceptor
Ott '86	The Genji And The Heike Clans
Dic '86	Rolling Thunder
Dic '86	3D Thunder Ceptor 2
Feb '87	Wonder Momo
Apr '87	Shadow Land
Giu '87	Dragon Spirit
Lug '87	Blazer
Set '87	Quester
Nov '87	Pac-Mania
Dic '87	Final Lap
Dic '87	Galaga '88
Mar '88	World Stadium
Apr '88	Assault
Mag '88	Brabo-Man
Lug '88	Marchen Maze
Ago '88	Bakutotsu Kiju Tei
Set '88	Ordyne
Ott '88	Metal Hawk
Ott '88	World Court
Nov '88	Splatterhouse
Dic '88	Future Ninja
Dic '88	Face Off
Feb '89	Phelios
Feb '89	Winning Run
Feb '89	Rompers
Mar '89	Blast Off
Apr '89	The Legend of Valkyrie
Giu '89	Winning Run SD
Lug '89	Dirt Fox
Lug '89	World Stadium '89
Sep '89	Finest Hour
Nov '89	Burning Force
Nov '89	Four Trax
Dic '89	Win. Run Suzuka GP
Dic '89	Dangerous Seed
Feb '90	Marvel Land
Apr '90	Galaxian^3
Mag '90	Kyukai-Dochu-Ki
Lug '90	World Stadium '90
Ago '90	Final Lap 2
Set '90	Eunos Roadster Driving Sim
Ott '90	Adventure of Pistol Daimyo
Nov '90	Soukoban (Deluxe)
Dic '90	Dragon Saber
Feb '91	Driver's Eyes
Mar '91	Rolling Thunder 2
Mar '91	Winning Run '91
Mar '91	Steel Gunner
Set '91	Starblade
Set '91	Super World Stadium
Dic '91	Solvalou
Mar '92	Steel Gunner 2
Mar '92	Cosmogang The Video
Mag '92	Coca-Cola Suzuka 8 Hours
Lug '92	Driver's Eyes (in rete)
Lug '92	Bakuretu Mag Daibouken
Set '92	Super World Stadium '92
Sep '92	Final Lap 3
Ott '92	Fighter & Attacker
Nov '92	Cosmogang The Puzzle
Dic '92	Exvania
Feb '93	Project Dragoon
Feb '93	Super World Court
Mar '93	Knuckle Heads
Apr '93	Lucky & Wild
Giu '93	Super World Stadium '93
Lug '93	Air Combat
Lug '93	Emeraldia
Ago '93	Air Combat (Standard)
Set '93	Cybersled
Set '93	Netto-Gekito
Set '93	Numan Athletics
Ott '93	Ridge Racer (Deluxe)
Nov '93	Suzuka 8 Hours 2
Nov '93	Great Sluggers
Dic '93	Ridge Racer (fullscale)
Gen '94	Ridge Racer (Standard)
Feb '94	Final Lap R (Standard)
Feb '94	Final Lap R (Deluxe)
Mar '94	Tinkle Pit
Mar '94	Nebulasray
Mar '94	Ridge Racer (a 3 Monitor)
Giu '94	Ridge Racer 2 (Deluxe)
Giu '94	Ridge Racer 2 (2 in 1)
Giu '94	Great Sluggers '94
Lug '94	Attack Of The Zolgear
Set '94	J-League Soccer V Shoot
Ott '94	Point Blank
Nov '94	Ace Driver (Deluxe)
Nov '94	Ace Driver (Standard)
Dic '94	Cyber Commando (Deluxe)
Dic '94	Cyber Commando(Standard)
Dic '94	Tekken
Feb '95	Match Breakers
Mar '95	Air Combat 22
Mar '95	The Outfoxies
Mag '95	Cyber Cycles
Lug '95	Alpine Racer
Lug '95	Super World
Lug '95	Rave Racer
Ago '95	Tekken 2
Nov '95	Namco Museum Vol. 1
Gen '96	Soul Edge
Mar '96	Dirt Dash
Mar '96	Time Crisis (Standard)
Mar '96	Time Crisis (Deluxe)
Mar '96	Namco Classic Museum Vol. 2
Mag '96	Dunk Mania
Mag '96	Xevious 3
Giu '96	Victory Lap

playposta

Sono molti i lettori che ci scrivono per chiederci trucchi e consigli. Presto apriremo una nuova rubrica a riguardo. Per ora la PlayPosta è aperta a tutti i lettori che hanno problemi da risolvere oppure pareri e giudizi da comunicare su giochi, sugli articoli di PlayStation Magazine e perché no, sulla "potenza della vostra Sony PlayStation"
Le lettere devono essere spedite a: PlayPosta c/o Studio Vit via Aosta 2 20155 Milano

Giochi

1) Cosa consigliate tra *Lomax* e *Rayman II*?
2) Com'è *Tunnel B1*?
3) È migliore *Street Fighter Alpha II* o *Mortal Kombat Trilogy*?
4) Voi di PSM recensite solo giochi "Pal" o anche "NTSC"?

Marco e Luigi 81' - Trecase (NA)

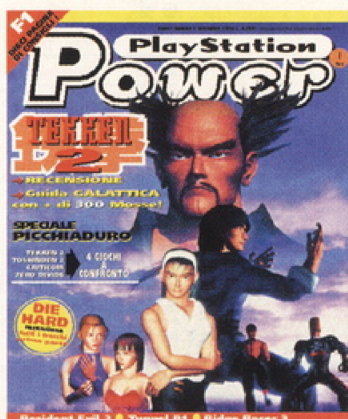
1) È una domanda che resterà senza risposta dal momento che nessuno dei due titoli è ancora uscito e, mentre per *Lomax* è stabilita l'uscita prima di Natale, su *Rayman II* non sono ancora disponibili informazioni certe.
2) Ti rimando alla recensione a pag48
3) È sempre difficile scegliere tra due picchiaduro così classici. Dipende da quello che ti è piaciuto di più giocare al bar.
4) Solo ed esclusivamente titoli PAL, perché siamo la rivista ufficiale PlayStation e soprattutto perché la maggior parte delle PSX in Italia utilizza questo sistema.

Trucchi e Mortal Kombat

Ho 16 anni. Sono un accanito della vostra rivista. Potreste rispondermi a queste domande.
1) In un futuro il costo dei CD PSX Pal saranno ribassati?
2) *Destruction Derby 2, Wipeout 2* qual è il migliore?
3) *The Crow 2 City of Angels* quando uscirà? E mi consigliate di acquistarlo?
4) L'Action Replay per PSX a che cosa servirebbe?
5) *Mortal Kombat Trilogy - Mortal Kombat 4* quando saranno disponibili?

Valentino Monaro - Sottomarina (Ve)

1) Al momento, il prezzo non subirà variazioni.
2) Si tratta di due giochi simili, ma profondamente diversi. La scelta dovrebbe dipendere esclusivamente dai tuoi gusti personali, dal momento che si tratta di due capolavori.
3) Non è ancora decisa la data di uscita di questo picchiaduro a scorrimento con elementi di avventura. Non l'abbiamo ancora visto e non possiamo esprimere un giudizio.
4) L'Action Replay serve per ottenere gabole e aiuti nei giochi.
5) *Mortal Kombat Trilogy* uscirà il prossimo mese, mentre per un fantomatico quarto episodio dovrai attendere a lungo: nessuno ne ha ancora parlato!



PlayStation Power. Una nuova rivista con molte pagine dedicate ai trucchi.

PlayStation a 28 pollici

Vorrei chiedervi a cosa servi la posta parallela che la PlayStation ha sul retro, quali dispositivi di potranno (il più presto possibile spero!!) collegare? Ho collegato la PlayStation, con i cavi in dotazione, ad un televisore Philips Matchline 100hz 28"; si dovrebbero vedere ancora più nitide le immagini usando il cavo opzionale Scart che si collega all'uscita A/V sul retro della PSX?

Danilo Di Caro - Bulgorello (CO)

La porta parallela serve per collegare eventuali periferiche come un eventuale lettore di dischi oppure il modulo MPEG. Anche se al momento non esiste nulla di ufficiale. Utilizzando il cavo opzionale scart, la qualità delle immagini sul televisore viene davvero migliorata. Questo dipende dal fatto che il cavo scart passa al televisore tre distinti segnali video al posto del singolo inviato dal cavo RCA standard.

Tekken 2

Carissima e mitica PlayStation Magazine vorrei sapere con estrema curiosità se esiste qualche gabola (Top Secret), per *Tekken*. Please help me!!! Ho provato a smanettare in tutti i modi, ma non c'è stato verso.

Max 25 detto Cremino- Milano

Se hai già trovato tutti i personaggi nascosti, ti devo deludere dicendoti che non esistono altre gabole.

Pal o NTSC

Che tipo di sistema si usa per convertire i giochi da NTSC a quello PAL? È una procedura difficile? Se ne occupa la Sony o la stessa casa di programmazione? Perché le versioni europee hanno lo schermo più piccolo, delimitato da una specie di Cinemascope e sono più lenti i movimenti? L'ho notato per esempio nelle versioni di *Tekken 2* (Mitico!)..

Giorgio "Gioer" Tamy

Il problema della conversione da NTSC a PAL è sempre esistito nel mondo delle console. Velocità e bande nere dipendono, infatti, dalla differenza di aggiornamento dello schermo tra il sistema video europeo (il PAL appunto) e quello giapponese/americano, più veloce. La colpa non è quindi da imputare all'hardware ne allo sviluppo dei giochi che devono essere adattati agli standard del paese in cui sono distribuiti.

Presentazione e game over

1) Includerete altri V-CD nei demo futuri? A mio parere sono stupendi.
2) Consiglierei di aggiungere ai parametri di giudizio oltre alla voce presentazione (ottima idea) anche una valutazione sul finale/i. Credo che questi siano di grande contributo al fattore longevità. .

Cristian Giacomuzzo - Cassano Magnago (VA)

1) È di sicuro nei nostri progetti.
2) Per il momento dei finali parleremo solo nel Game Over.
3) *Resident Evil* sta scatenando la curiosità dei videogiocatori. Nei Top Secret troverai alcune risposte alle tue domande.

Un volante per F1

È vero che molte volte le versioni Pal di un gioco vanno a 50 frames per secondo rispetto ai 60 della versione NTSC (dovrebbe essere il caso di *Tekken 2*)? Come posso e con quale spesa approssimativamente usare i giochi in versione non Pal sulla mia Playstation? Se è vero ciò che ho detto nella 1ª domanda, essi viaggerebbero esattamente come su di una PSX giapponese o americana? Nelle vostre anteprime e nei vostri playtest il parametro "provenienza" indica la versione europea o non? Qual è il sistema di guida (volante + pedaliera) che supporti *F1* e *Ridge Racer* con una buona qualità? E il suo prezzo? Sapete se è in uscita un gioco sulla falsa riga di *Sega Rally*?

Un felice possessore di PSX.

Per la risposta alla prima domanda ti rimando a una alle lettera "Pal o NTSC". Per quanto riguarda i sistemi per leggere i CD di importazione, al momento ne esistono due: lo swap (il cambio di disco in corsa) e l'installazione del chip universale. Entranbi però presentano dei rischi non indifferenti. Il primo rischia di danneggiare gruppo ottico e il motore della PSX. Il secondo, oltre a farti perdere la garanzia, può causare dei danni ai circuiti interni (capita spesso al chip audio), in caso di installazione non perfetta. Meglio aspettare i giochi in versione PAL, non ti sembra?
Il parametro "provenienza" indica il paese dove è stato sviluppato il gioco, non la sua versione. Per il volante il nostro consiglio cade sul *Mad Catz* che puoi trovare a un prezzo tra le 100 e le 150mila lire. *Burning Road* recensito a pag70 dovrebbe essere adatto a quanto chiedi.

Giochi Capcom

Vi ho scritto perché vorrei sapere se è vero che la Capcom sta lavorando alla conversione di *Doungeons & Dragons Tower of Doom* il coin-op italiano che spopolò qualche tempo fa.
Mi raccomando continuate così ragazzi e no sottovalutate la potenza di Playstation!

Francy 77

Anche a noi risulta che la Capcom stia lavorando a questo titolo ma non sono ancora disponibili specifiche tecniche o date di uscita.

PlayStation e calcio

1) Ho comprato *Adidas Power Soccer*. Come è possibile fare la rovesciata, il predator shot e tutte le altre mosse non descritte nel manuale?
2) Qual è la miglior avventura grafica ?

Sergio Di Fabbio - Parma

1) Questi colpi si ottengono con la combinazione di due tasti sul joypad. A pagina 91 ne saprai di più.
2) *Broken Sword* sicuramente, ma se sei un appassionato non dovresti farti sfuggire anche il divertente e difficile *Discworld*.

Memory card

1) Ho comprato la PlayStation a luglio e la memory card ad agosto; quest'ultima purtroppo, mi ha creato e mi sta tuttora creando enormi problemi: qualsiasi gioco inserisco nella Playstation mi dice: "memory card I non inizializzata. Vuoi inizializzare?" "OK" "Annulla", io sposto l'icona su "OK" e clicco però mi riappare sempre la stessa schermata, anche ripetendo l'operazione molte volte; siccome ero letteralmente sull'orlo di una crisi di nervi a forza 10 ho deciso di chiedervi se sbaglio qualcosa io, se è difettata la memory card e cosa posso fare in proposito: Help me, please!!!
2) Potete stilarmi una classifica di tutti i giochi di calcio disponibili per PSX Pal?
3) Uscirà *The Punisher* in versione Pal?
4) *Off World Interceptor Extreme* è bello?
5) *Tomb Raider* supererà qualitativamente *Resident Evil* e *Fade to Black*?

Giovanni (Bau Badabau) - Tugnolo

1) È la prima volta che sento un problema del genere, quindi è probabile che sia da imputare a un difetto di fabbricazione della Memory. Prima di riportarla dal negoziante, però, prova a inizializzarla dal menu di gestione della memoria, la prima opzione a sinistra che appare quando accendi la PSX senza un CD all'interno.
2) *Adidas Power Soccer* è sicuramente il migliore, poi vengono *Actua Soccer*, *Fifa '96* e *International Super Star Soccer*. Prossimamente è in arrivo un gioco di calcio della Namco.
3) Non abbiamo informazioni a riguardo.
4) Sinceramente non molto, puoi trovare molti giochi simili di più alta qualità.
5) Sicuramente supererà *Fade to Black*, ma è un po' azzardato il paragone con *Resident Evil*, più sbilanciato verso il lato avventuroso.

Fantacalcio

Come molti videogiocatori anch'io sono un amante delle simulazioni calcistiche e devo dire che è con grande rammarico che ancora oggi non sono riuscito a trovare un gioco di calcio per PlayStatiion di un certo spessore. Lo stesso *Adidas Power Soccer* (forse il migliore attualmente disponibile) non mi ha affatto convinto (come si fa ad apprezzare più di tanto un gioco dove si può segnare anche tirando dal centrocampo?). Ma è davvero così difficile abbinare una giocabilità decente ad una buona grafica poligonale nei giochi di calcio?
1) Quali giochi di calcio vedremo nei prossimi mesi su Playstation?
2) Uscirà mai una versione Playstation del bellissimo *International Superstar Soccer Deluxe* della Konami?

Massimiliano Ferrari

Puoi aver ragione da certi punti di vista, ma non puoi non ammettere che la modalità "simulazione" elimina il problema dei famosi tiri da centrocampo.
1) Si parla di *Fifa '97* e del gioco di calcio della Namco. Sul primo puoi leggere l'anteprima a pagina 22, mentre sul secondo lo stiamo aspettando e troverai qualche notizia il mese prossimo.
2) Per quanto ne sappiamo pare di no, anche all'ECTS la Konami presentava solo la versione Mega Drive del gioco.

Soluzioni

1) Potreste pubblicare la soluzione di *Discworld*, vi prego non riesco ad andare avanti!
2) Vorrei poter leggere le recensioni di: *Transport Tycoon, Motor Toon 2, Street Fighter Alpha, Pandemonium!* e infine *Sim City 2000*.

Marco 77

1) *Discworld* è un gioco che risale a più di un anno fa. Nonostante questo sono molti che ci chiedono la soluzione o consigli. Sicuramente qualcosa pubblicheremo.
2) Per *Motor Toon GP 2* e *Sim City 2000* sei stato accontentato in queste stesse pagine, mentre gli altri (a parte *Pandemonium!* che non è ancora disponibile) sono usciti di tanto tempo. Per *Street Fighter Alpha* ti conviene aspettare il secondo

PlayStation Center

Senza dilungarmi troppo, sinteticamente vi chiedo se potete stampare una guida sulle mosse di *Tekken 2* e/o *Tohshinden 2*. Inoltre vorrei una delucidazione sulla differenza o meno di un comune negozio di videogiochi e un Playstation center.

Amedeo - Milano

Per *Tohshinden 2* dovresti aver dovuto trovare una completa guida il mese scorso, mentre per *Tekken 2* ci stiamo tuttora lavorando e comunque ti consiglio il numero di novembre di PlayStation Power.. La differenza tra i due negozi è puramente commerciale. È comunque probabile che i PlayStation Center siano più forniti dal punto di vista di scorte e hanno un contatto diretto con la Sony Italia.

Giochi in italiano

Della mia PS sono molto contento, come pure dei giochi, dal momento che c'è ne sono per tutti i gusti (e quanti!). Il mio unico desiderio è quello di poter giocare con dei titoli tipo *Resident Evil* con testi in italiano e spero presto anche gli RPG.

Giuly (Bald Man) - Brescia

Mi spiace deluderti, ma la traduzione dei giochi è compito dei distributori che tendono a localizzare soltanto le avventure grafiche. Le cose stanno comunque cambiando dal lato di alcuni sviluppatori esteri, che stanno cominciando a tradurre direttamente i loro giochi. .

In breve

Cosa significa *Gouraud Shading* e *Lights Sourcing*? Scusate ma sono ignorante in materia.

Angelo Novati - Milano

Si tratta di due effetti grafici utilizzati per aumentare il realismo della grafica poligonale. Il primo consiste nell'utilizzo di ombre per "smussare" gli angoli dei poligoni, il secondo nell'applicazione in tempo reale delle fonti di luce, come durante l'esecuzione di una mossa imparabile in *Tekken 2*.



SEI FUORI? HAI GRINTA? TI PIACE MENARE LE MANI?
ALLORA CORRI CON QUESTI PAZZI SCATENATI !

STREET RACER

Possibilità di giocare in 8 contemporaneamente.

Velocità sbalorditiva: 60 immagini/secondo.

24 circuiti imprevedibili e altri nascosti.

8 diversi personaggi che puoi liberamente impersonare.

4 livelli di difficoltà (easy, medium, hard e crazy).



GAME BOY







Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tél : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : http://www.ubisoft.com
E-Mail : Ubisoft@ubisoft.inet.it

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Playtest

Provati

42 Wipeout 2097 

48 Tunnel B1 

52 Project Overkill

54 PGA Golf 97

56 Raging Skies

75 Jumping Flash 2

61 Cheesy

64 SimCity 2000

68 Darkstalkers

70 Burning Road

72 Davis Cup Tennis

77 Actua Golf 

80 Return Fire

82 William Arcade's Greatest Hits

86 Chronicle of the Sword

88 Motor Toon GP 2









Guida al metodo di valutazione

Qualsiasi idea vi siate fatti dei vari metodi di valutazione dei giochi, dimenticatela. Il sistema di giudizio di PSM è diverso perché il nostro scopo è fare delle recensioni obiettive riuscendo a dare un'idea di com'è il gioco provato.

Come prima cosa, leggete il maledetto testo della recensione, perché lavoriamo (e giochiamo) duramente prima di scriverlo. Leggendolo potrete farvi una buona idea su come la pensiamo e potrete capire se il gioco fa al caso vostro o no.

I voti sono una guida comparata alla qualità dei giochi rapportata agli altri titoli disponibili - naturalmente sono indicativi e non è il caso di strapparsi i capelli o gridare allo scandalo se un gioco prende un otto invece di un nove. Così il nostro consiglio è sempre quello di leggere quello che abbiamo scritto riguardo al gioco in prova.

I giochi sono valutati da zero a dieci - cinque quindi è un voto medio per un gioco di media qualità. Ma chiariamo le cose una volta per tutte: molti dei giochi valutati con un cinque sono comunque da *prendere in considerazione per* l'acquisto. Un gioco valutato cinque ha probabilmente qualche punto debole - potrebbe essere troppo facile oppure avere una struttura di gioco poco convincente. Ma non è da buttar via e, a seconda del tipo di giocatore che siete, può valere i soldi che avete speso, certo non come un gioco che si è guadagnato un sei o un sette. Ovviamente, i titoli da cui è bene stare alla larga sono quelli che meritano quattro, tre oppure (gulp) due.

I giochi che consideriamo speciali sono indicati con la stella e la scritta "Consigliato" e solitamente hanno un voto che può essere otto, nove o dieci. È inutile sottolineare che questi entrano di diritto nella lista dei titoli da comprare. È anche possibile che un gioco con sette sia un grande gioco, ma che possieda dei piccoli difetti che gli impediscono di raggiungere vette di eccellenza.

NB I prezzi indicati nelle recensione sono indicativi.

I voti di PSM

10 PSM è pronta a dare anche questo voto se il gioco è perfetto.

9 Gran bel gioco raccomandato senza ombra di dubbio.

8 Ottimo. Da aggiungere alla vostra collezione al più presto.

7 Un buon titolo con piccoli difetti, ma resta un buon acquisto.

6 Perché l'hanno fatto?. Giocabile ma con alcuni punti deboli.

5 Mediocre. Poco originale o incompleto, ma acquistabile al pelo.

4 Sotto la media. Ha alcuni gravi difetti nella struttura o nella longevità.

3 Scarsino. Da prendere in prestito o a nolo per un paio di giorni.

2 Sotto il limite della decenza. Di basso profilo tecnico e di poco spessore.

1 Un titolo senza alcun merito. Oltre ogni immaginazione.

0 Un originale sottobicchiere. Peccato che sia così caro.





[1] Spesso e volentieri rivedere il replay non significa godersi delle proprie peripezie al volante, quinti all'ultima curva... [2] I Designers Republic devono aver passato un bel po' di tempo su questa dannata freccia. [3] Tubi di scappamento ecologici, eh? [4] Un bel laser arancione!





Wipeout 2097



Pilotare una navicella spaziale, equipaggiata con razzi e altre amenità, saettando attraverso passaggi sotterranei. Ecco un gioco che vi fa provare cosa vuol dire...



Wipeout è stato probabilmente il videogioco più di tendenza del mondo, e si è venduto con la stessa facilità di un album degli Oasis. Tuttavia, anche se è stato accolto entusiasticamente al momento del lancio, in molti hanno trovato qualche difficoltà nel controllare le navette sui circuiti dalla conformazione troppo contorta. Alcuni fra i giocatori meno perseveranti, hanno ripiegato su giochi di guida un po' più accessibili. Tipo *Ridge Racer*, per intenderci.

Non che questo fosse un caso diffuso, comunque. La maggior parte degli appassionati si è fatta arrossire gli occhi e indolenzire i pollici nel tentativo di aver ragione dell'ostico titolo Psygnosis e proclamare vittoria su tutta la linea. Inoltre, la sua peculiare combinazione di grafica futuristica e musica elettronica lo hanno eletto come vero e proprio fenomeno di costume della scena giovanile.

Si può essere sicuri che *Wipeout* da solo abbia fatto vendere un numero consistente di PlayStation. Più di 9.000 copie sono volate dagli scaffali nella sola Italia; 250.000 in Europa. A un anno dal lancio, resta uno dei giochi più importanti di questa macchina e, per Psygnosis, il titolo più venduto fra quelli sviluppati al proprio interno.

Ma perché è uno dei titoli PS più importanti? Semplicemente perché ha illustrato perfettamente la potenza grafica della console e le connesse capacità 3D. Il motore grafico è ancora oggi superbo, tanto che i



A un anno dal lancio, *Wipeout* rimane uno dei giochi più importanti per PlayStation, e per Psygnosis, uno dei titoli realizzati più venduti

Talon's Reach

Questo circuito è l'ideale per familiarizzare con i comandi. È ambientato in un complesso industriale, è abbastanza semplice da imparare e probabilmente è il migliore per le sfide in link. Non c'è mai bisogno di usare i freni e si raggiungono velocità incredibili. Rispetto all'originale, introduce al gioco in modo molto meno traumatico.

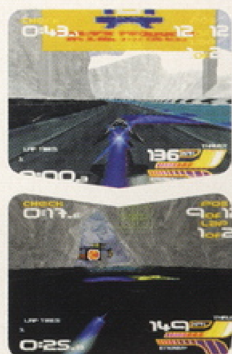








Sagarmatha







Un altro circuito di classe 'Vector', la più facile delle tre. Sagarmatha è ambientato sulle montagne tibetane, spruzzate di neve (e infatti nevica). Anche in questo caso la curva d'apprendimento è rapida e, anche se qua e là bisogna toccare i freni, la vittoria è praticamente una formalità dopo un paio di tentativi. Ed è anche un ottimo circuito per sfidarsi in link.











■ CASA:	Psygnosis	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Ottobre	■ PROVENIENZA:	Inghilterra
■ PREZZO:	L. 115.000	■ GENERE:	Corse





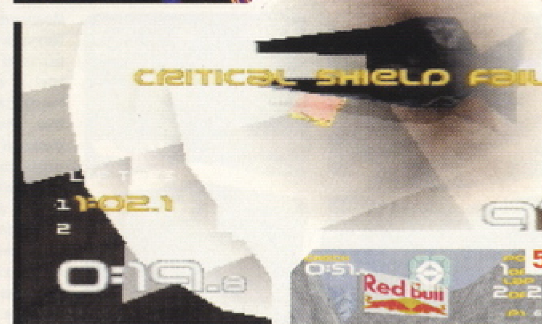












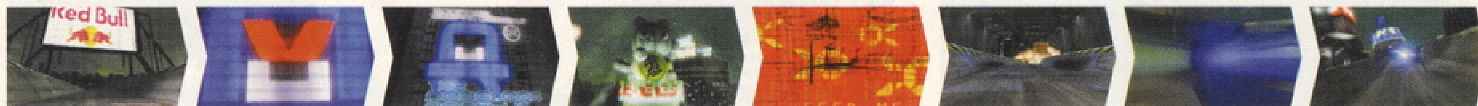








[1] Con il power up del pilota automatico si guadagnano un paio di posizioni. [2] Si gioca in due, e state perdendo. passando sulle frecce blu, dovreste recuperare il terreno perduto. [3] Le due frecce gialle indicano un'accelarazione spettacolare, ma non usatela prima di una curva. [4] Adieu, mon ami... [5] Gli sponsor. [6] Una nave da recupero. [7] Lo scarico catalitico. [8] Pronti... Via!!! [9] Ai box si recupera energia. [10] La neve non disturba. [11] Booom!



La bevanda Red Bull pubblicizzata all'interno nel gioco rientra tra le bibite "rigeneranti" tanto di moda in discoteca oggi... "migliora i tempi di reazione".

programmatori del sequel, a parte qualche ritocco, non hanno nemmeno ritenuto necessario aggiornarlo. Hanno potuto concentrarsi sulla giocabilità, cercando di migliorarla grazie alle critiche e ai suggerimenti ricevuti dall'originale, limitandosi a dare una rinfrescata alla grafica. A questo punto è forse necessario puntualizzare esattamente cos'è *Wipeout*. Si tratta di un gioco di corse futuristiche con una vasta gamma di circuiti ondulati e contorti, lungo i quali flottiglie di navette hovercraft in stile Guerre Stellari gareggiano e collidono a tutta birra. Le navi viaggiano sospese su un cuscinetto d'aria a pochi centimetri da terra, e lungo i tracciati possono raccogliere missili, razzi e vari power-up. **Oscillano violentemente attraversando curve più o meno strette e impegnative. Molto difficile, e spesso anche frustante.** Ma allo stesso tempo incredibilmente divertente: la velocità complessiva dell'esperienza è immensa, ricorda una corsa sulle montagne russe al luna-park.

Noi abbiamo giocato il seguito, *Wipeout 2097*, a lungo e a fondo e possiamo darvi i risultati di un piccolo sondaggio di redazione. Ecco una selezione di commenti raccolti da grafici, redattori e gente che passava per caso: "Questo gioco mi ha convinto che due PlayStation collegate in link sono Cosa Buona e Giusta"; "È la prima volta che mi sono veramente divertito con un videogioco"; "Realmente grandioso"; "Si controlla meglio del primo, ma il gioco in link è il vero punto forte"; "Non ci ho mai giocato perché non sono mai riuscito a impossessarmi di un joypad."



[1] Santo Cielo! Possibile che non riesca mai a superarlo quando si gioca in link? Molto meglio affrontare gli avversari del computer! [2] Ma che razza di tunnel è mai questo?.

Potete dedurne che abbiamo giocato *Wipeout 2097* nella modalità a due giocatori in link. Molti di voi a questo punto obietteranno: "Ah, ma voi avete due copie del gioco, due PlayStation, due televisori e un cavo di collegamento. Tutto ciò non è possibile per la maggior parte di noi." Okay. Ma credeteci, vediamo un sacco di giochi su molte piattaforme, e raramente la nostra immaginazione è stata catturata e suggestionata come con *Wipeout 2097* in funzione su una coppia di console.

Il gioco in link nel primo episodio era afflitto da molti difetti: la larghezza insufficiente dei circuiti, il

Valparriso



Benvenuti nella giungla. Dopo aver completato i circuiti di classe 'Vector' è tempo di confrontarsi con i più impegnativi 'Venom'. La prima pista è collocata nella giungla sudamericana e presenta una superficie molto più ondulata, nonché curve più strette. Comunque, si tratta essenzialmente di imparare in quali punti frenare e in quali lasciare correre il mezzo.

Phenitia Park

Il secondo tracciato di classe 'Venom' porta il giocatore in un centro commerciale di nuova costruzione. È evidente che i programmatori hanno meditato a lungo su come migliorare i circuiti, e rendendo la carreggiata più larga hanno fatto in modo che meno joypad venissero scagliati via per la rabbia. Non ci si impianta tutte le volte che si toccano le banchine laterali, come nell'originale.



Designers Republic

Come nel primo episodio, questa pista offre una panoramica dell'iconografia di Wipeout. Il lavoro dei designer è più elegante che mai. Nutriamo qualche perplessità solo su quella strana freccia nel 'link mode'.











Wipeout 2097



L'introduzione, renderezziata, è realmente impressionante. Riesce a non distogliere l'attenzione. È pulita, veloce e non dura in modo eccessivo.

Gare D'Europa

A livello 'Rapier' il gioco si fa duro, e i duri cominciano a giocare. La pista è allestita lungo una linea in disuso della metropolitana francese, ed è dannatamente difficile. Non solo ci sono curve infernali, ma bisogna anche vedersela con alcuni fra i tunnel più tenebrosi mai visti dai tempi di *Doom*. Preparatevi ad attaccarvi ai freni.



Odessa Keys

L'ultima delle piste di media difficoltà è da prendere con le molle (e pensate che una volta vinti i circuiti segreti tutto va più veloce di un buon 40%). È il circuito futuristico definitivo, sospeso com'è ad altezza vertiginosa sul Mar Nero. Come in 'Gare D'Europa', alcuni passaggi sono bui, letteralmente alla cieca. Quindi occhi aperti e attenzione.

brutale rallentamento che bloccava la navetta a ogni contatto con il bordo pista e il fatto che, se l'avversario era appena un po' più bravo, lo si perdeva di vista alla prima curva per non rivederlo più. **Ma in *Wipeout 2097* tutto è cambiato. Tutti i nuovi circuiti sono più ampi e, se si va a sbattere contro le banchine laterali, si continua la corsa strisciando lungo i bordi.** I power-up sono più vari e, dato che le piste concedono più libertà di azione, ci si può concentrare su come usarli al meglio. Prendere la scia del proprio avversario sapendo di avere in serbo un missile pronto al lancio è molto gratificante.





Praticamente, possiamo dire che Wipeout 2097 è il Miglior Gioco in Link disponibile per la nostra amata amichetta grigio perla. Sulla pista più facile, Talon's Reach (ambientata in un enorme complesso industriale canadese), dopo mezz'ora di pratica si imparano alla perfezione le migliori traiettorie e la posizione di ogni power-up. QUESTA PISTA HA ASSORBITO TRE GIORNI INTERI DELLA NOSTRA VITA. Ha portato la sindrome 'ancora una partita, poi basta' alle estreme conseguenze.

Se dal punto di vista estetico *Wipeout 2097* è sostanzialmente identico al suo predecessore, i miglioramenti sono nettissimi sul fronte della giocabilità. La progressione della curva di apprendimento e del livello di difficoltà fa sì che anche i novizi non abbiano troppi problemi a uscire vincitori dalle due piste più facili (che non richiedono mai l'uso del freno); ci sono poi un paio di circuiti di media difficoltà (una leggera toccata ai freni ogni tanto) e infine la coppia di piste di livello 'Rapier' (staccate violente a ripetizione) che sono incredibilmente

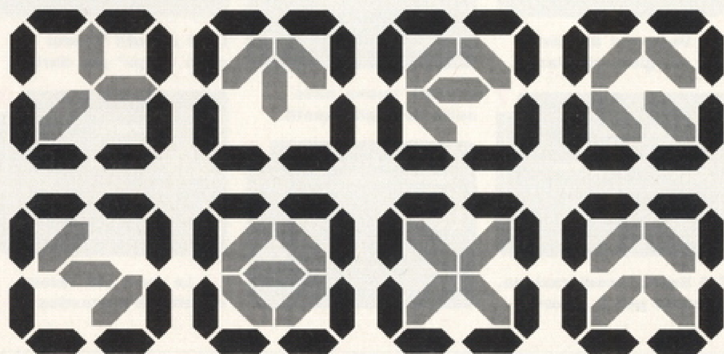
Se dal punto di vista estetico è identico al suo predecessore, i miglioramenti sono nettissimi sul fronte della giocabilità





[1] Questo tunnel si chiama Potemkin. Anche se il nome non riesce perfettamente a rendere la pericolosità della galleria. [2] Un'altra volta i box. Se doveste raccogliere il power up del pilota automatico non usatelo nei pressi dei box, è un consiglio. [3] Cribbio! Che gobbe!

Potore al Popolo



Nel seguito i power-up sono stati studiati in modo tale che raccoglierli è diventato più importante. Soprattutto nel gioco a due, quando un'iniezione di potenza può fare la differenza fra una vittoria e una sconfitta. Devastante il 'Quake Disruptor', che inonda il tracciato con una carica di energia.

Wipeout 2097

[1] È possibile andare anche in contromano, lungo le varie piste. Basta invertire la marcia. Ghhhh. [2] Rallentate sempre in prossimità dei passaggi pedonali, non si sa mai. [3] Adesso è più semplice seguire i veicoli davanti, lasciano il bollino blu. [4] Giocate in link!







...raramente la nostra immaginazione è stata catturata e suggestionata come con W2097 su due console linkate

impegnative. Vincendo i sei circuiti si guadagna l'accesso a due piste extra. E se si ottiene ragione anche di queste ultime, si ritorna a gareggiare sulle otto piste, ma con ritmi decisamente più sostenuti. Chi poi dovesse emergere vittorioso da questa nuova sfida, se la dovrà vedere con il team segreto 'Phantom', e qui il confronto richiede capacità sovrumane.

Torniamo al gioco. Le navicelle ora vengono danneggiate, così, quando si viene colpiti da un razzo, dall'esplosione di una bomba o da una scarica elettrica, si può ripristinare il proprio livello energetico in due modi: raccogliendo l'apposito power-up, oppure passando al volo per la corsia dei box. Chi ha un buon controllo del mezzo riuscirà a imboccare i box senza perdere troppo tempo, ma bisogna usare con accortezza il power-up 'Pilota Automatico': se viene attivato nelle vicinanze dell'entrata box, la imbocca automaticamente e quando esaurisce il proprio effetto porta la nave a impattare sistematicamente contro il muro più vicino. A proposito di power-up, il nostro preferito è il 'Quake Disruptor', che manda una scarica di energia lungo il circuito, distruggendo tutto ciò che incontra.

Wipeout 2097 è senz'altro un gioco da raccomandare. Coloro che non sono riusciti a giocare al primo, troveranno questo seguito più accessibile. Come gioco a due merita un 10 tondo tondo. Per i piloti solitari, è molto meno frustrante: non capita più tanto spesso di scagliare il joypad contro lo schermo. E così, dopo una lunga camera di consiglio, la giuria emette il suo verdetto. È nell'angolo a destra.

In alternativa...

Wipeout	Psygnosis
CyberSpeed	Mindscape
Hi-Octane	Electronic Arts

Cosa c'è sul menu?



[1] Un menu di classe per un gioco di classe.

[2] Anche se semplici le piste Vector sono OK.





[3] I circuiti Venom sono un po' più duri.

[4] Sui circuiti Rapier dovrete usare i freni.





[5] Bui ed esotici ma con curve mozzafiato.

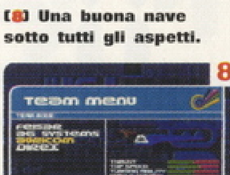
[6] Potete migliorare il vostro giro veloce.





[7] Buona accelerazione, peccato per il colore.

[8] Una buona nave sotto tutti gli aspetti.





[9] La nave più veloce di tutte. È fantastica.

[10] Lenta ma molto, molto manovrabile.





[11] Configurare i controlli, perché no?

[12] Effetti sonori, musica techno o entrambi.



Ufficiale PlayStation Magazine 3

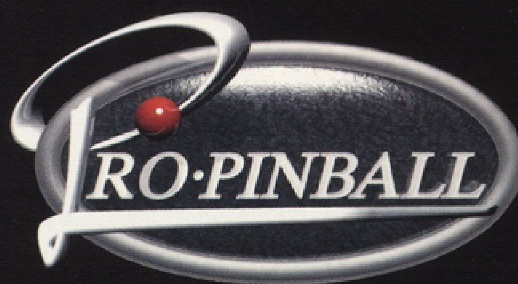
GRAFICA:	9	GIOCABILITÀ:	9
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	9
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	5

Un miglioramento sensibile, anche se resta sostanzialmente simile all'originale. E chi può giocare in link, ci perderà giorni, anzi, settimane.

9

Basta code al bar!
Gioca finalmente a flipper a casa tua!

frenesia frenesia frenesia frenesia frenesia frenesia frenesia frenesia



**Vuoi ricevere una lavagnetta* su cui scrivere i tuoi record e far morire di invidia i tuoi amici? Allora spedisci il codice a barre che troverai sul retro della confezione e una copia dello scontrino d'acquisto al seguente indirizzo:
UbiSoft Italia - Via Anfiteatro, 5 - 20121 Milano**





*fino a esaurimento scorte



empire® INTERACTIVE



Distribuito da

Ubi Soft SpA
Via Anfiteatro 5
20121 Milano
Tel : 02/861484
Fax : 02/8056032
Web : http://www.ubisoft.com
E-Mail : Ubisoft@ubisoft.inet.it



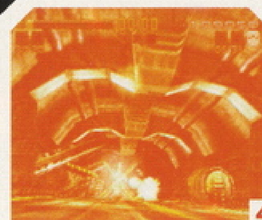






[1] Avete mai visto un effetto di light sourcing come questo? [2] I reattori nucleari emettono radiazioni letali, ma se li fate scoppiare e ve ne andate in fretta, potrete fare il pieno di energia. [3] Un' esplosione nel tunnel. [4] Un' esplosione ancora più spettacolare nel tunnel.





Tunnel B1

Che **divertimento** passare accanto a **un** paio di **torrette** armate e andare a **sfondare** una barriera **protettiva** prima di lanciare due **missili** a ricerca **calorica** a un mezzo di **trasporto** che vola su di un **cuscinetto** ad aria...

Intro

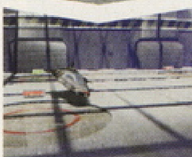


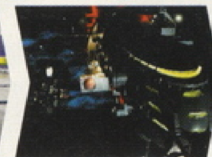






Introduzione abbastanza standard, con i soliti pianeti, lo spazio, le astronavi e altra roba di questo genere. Si narra di un qualche despota che ha preso il controllo del mondo, e tutto quello che è rimasto sono insidiosi passaggi sotterranei...









È uno dei grandi piaceri della vita. Ti senti libero, indipendente, un avventuriero. Si, il giorno in cui tuo padre finalmente ti toglie le rotelle laterali dalla bicicletta è veramente speciale. Ufficialmente ti viene riconosciuta la capacità (effimera) di non sbucciarti più le ginocchia sulla ghiaia, anche se la mamma continua a osservarti nervosamente da dietro le finestre.



Questo concetto, bene o male, ci introduce a *Tunnel B1*, visto che c'è qualcosa di splendido anche nel volare a bordo dei mezzi che il gioco cortesemente ci mette a disposizione. Si tratta di uno sparatutto ambientato in gallerie sotterranee, in un futuro imprecisato. Gli autori del gioco si chiamano Neon e vengono dalla Germania. Sono un gruppo di circa 20 programmatori - ovvero la più grande casa di sviluppo indipendente tedesca - e molti di loro hanno iniziato con il Commodore 64, e continuato su Amiga. *Mr. Nutz* sul 16-bit della Commodore è stato opera loro.

Di *Tunnel B1* abbiamo visto un demo circa un anno fa. Eravamo rimasti impressionati dal fluido motore tridimensionale, e ci avevano lasciati stupefatti le visuali e le routine per la gestione degli effetti di luce. Come al solito, però, niente si poteva dedurre della giocabilità, elemento fondamentale per qualsiasi tipo di gioco e definitivo banco di prova per le capacità della Neon.

La buona notizia è che ora, che finalmente abbiamo *Tunnel B1* tra le mani, possiamo costatare





■ CASA:	Ocean	■ SVILUPPATORE:	Neon
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Germania
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Sparatutto




[1] Se siete abbastanza veloce riuscirete ad aggirare la torretta.
[2] Se non lo sarete abbastanza è meglio che lo impariate in fretta.

Anche quando avrete distrutto tutto quanto sarà sempre divertente lanciarsi per i tunnel a folle velocità.

che oltre a una grafica impressionante ci sono anche scontri da vincere e missioni da completare. Sfortunatamente, le schermate che vi proponiamo in queste pagine non riescono in alcun modo a rendere giustizia all'impressionante motore tridimensionale che muove il gioco. Sembra proprio di attraversare a tutta velocità un intricato labirinto di tunnel, fatto di curve e passaggi mozzafiato. **I muri di mattoni sono sensazionali, in ogni livello sono state inserite qualcosa come 100 e più differenti texture, e le lampade sul soffitto, illuminate grazie a una combinazione di gourad shading e poligoni piatti, ballano in maniera veramente molto realistica quando vengono urtate.** A questo punto è ufficiale, la grafica di questo gioco è meglio di qualsiasi altra cosa vista sinora. Potremmo andare avanti per ore a descrivere le scie luminose dei missili che illuminano i muri. Per cercare di farvi un'idea più precisa, provate a immaginare *Loaded* e tutti i suoi meravigliosi effetti visivi, moltiplicato per nove. È difficile rimanere indifferenti.



Per quanto riguarda la longevità, apparentemente ci sono 12 enormi livelli. Diciamo apparentemente perché, dobbiamo ammetterlo, non l'abbiamo ancora finito. Forse è perché non siamo tanto bravi ci sarà qualcuno che non appena prelevato il gioco dal negozio sarà in grado di vedere la sequenza finale dopo alcune intense

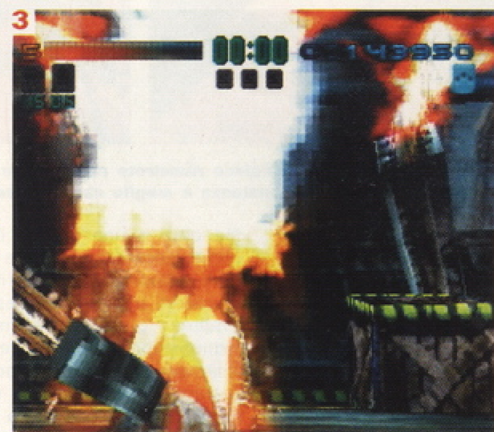





[1] Attenzione alla luce in fondo al tunnel. Potrebbe togliervi energia.
[2] I contenitori di rifiuti nucleari sono spesso protetti da torrette.
[3] Un incontro ravvicinato con il nemico. E sa anche il fatto suo.
[4] Un altro incontro ravvicinato ma lo risolverete con un buon attacco.
[5] Quest'ultimo è finito con una bell'esplosione.



[1] Allarme elicotteri. Sono fra i nemici più insidiosi, proprio qunado pensavate di esservene liberati, tornano a perseguitarvi con le loro mitragliatrici. [2] Per completare le missioni avrete sempre bisogno di armi nuove. [3] Per rimpinguare il vostro arsenale piazzatevi qui sopra. [4] Una barriera difensiva. [5] Volate verso la luce rossa.





È ufficiale – la grafica di questo gioco è meglio di qualsiasi altra cosa vista finora. Per non parlare delle scie luminose che illuminano i muri

sessioni notturne, ma non ne siamo così sicuri.

Comunque sia, *Tunnel B1* è suddiviso in missioni e all'inizio di ogni livello viene fornito un obbiettivo preciso da raggiungere per poter proseguire e qualche obbiettivo secondario tanto per rendere il tutto più divertente. **Grazie alla semplice pressione di un tasto si può richiamare una precisa mappa e gentilmente delle luci lampeggianti indicano la giusta direzione da prendere.** Ci si può trovare a dover distruggere un reattore nucleare difeso da tenaci nemici. Un elicottero da guerra potrebbe ronzarci intorno e a questo punto saremmo costretti a lanciargli un missile a ricerca; benché *Tunnel B1* non si discosti radicalmente dai classici sparatutto è comunque molto divertente da giocare.

Infatti, non ci viene richiesto di sparare all'impazzata a qualunque cosa si muova sullo schermo, ma bensì di usare la tattica giusta al momento giusto, di combattere quando c'è da combattere e di scappare quando la situazione si fa problematica, di fare attenzione a chi si spara e con che cosa gli si spara, meglio svoltare attentamente l'angolo piuttosto che buttarsi alla cieca contro il nemico.

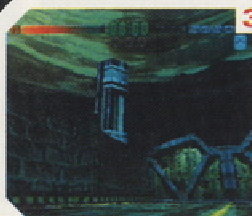
Considerando che questo gioco è ambientato in un imprecisato futuro, le barriere nei tunnel sono decisamente tradizionali. Procedendo lungo i tunnel, le varie aree diventano sempre più complesse e i nemici diventano più resistenti. La zona di mattoni è un luogo senza tetto sotto un cielo tetro, un'area seguita da una serie di tunnel metallici. Da qui si procede attraverso vaste e,



MISSION FAILED

Urrà, avete terminato il livello. La schermata sotto, invece, imparerete a conoscerla fin troppo bene.







[1] La luce verde attiva una porta. [2] Conservate le vostre armi per questi nemici. [3] Date un'occhiata al cielo. [4] Attenzione arriva da dietro!

[1] Ci potrebbero essere 10 missili in quel power-up. [2] Potete consultare il briefing della missione per controllare gli obiettivi primari e secondari. [3] Allarme rosso. Rifiuti nucleari. [4] Un nemico di colore viola. [5] Una fine giocata con stile. [6] Anche se il gioco è ambientato nel futuro l'architettura è tradizionale.

1



2

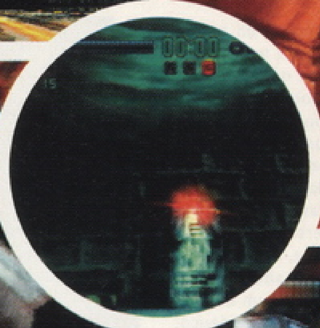


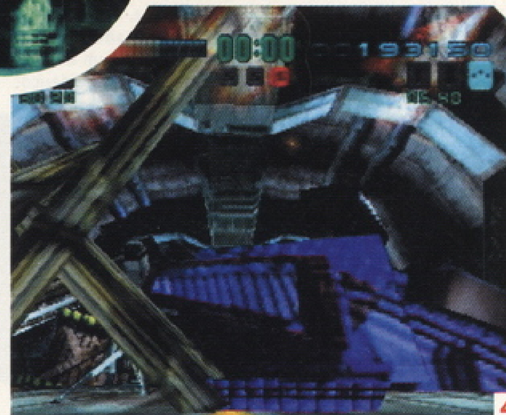
3



5







4

6



probabilmente, puzzolenti fogne fino a raggiungere uno stabilimento chimico e la città. Qualche domanda? Se ci chiedete a quale gioco assomigli questo *Tunnel B1* vi potremmo rispondere che ricorda *Descent* con l'aggiunta degli effetti visivi di *Loaded* e una spruzzata di *Wipe Out*. Si tratta di un gioco pieno di potenti armi a puntamento automatico e laser, e benché non rimarrete mai bloccati cercando di risolvere un enigma, talvolta desidererete aver tenuto da conto una certa arma quando vi capiterà di trovare dietro l'ennesimo angolo qualcosa di tragicamente inaspettato. Inoltre, questo è uno di quei pochi giochi dove non si fa caso agli effetti sonori, semplicemente perché il commento musicale è ottimo: è un fantastico, drammatico classico sound che serve ad alzare la tensione. Un gioco consigliato che si becca un meritatissimo otto. Questo *Tunnel B1* ci è davvero piaciuto.



In Alternativa...

Assault Rigs	Psygnosis
Starblade α	Namco
Shock Wave Assault	Electronic Arts
StarFighter 3000	Telstar
Galaxian³	Namco

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	9	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	9	■ PRESENTAZIONE:	8
■ LONGEVITÀ:	7	■ ORIGINALITÀ:	5

Vuole essere uno sparatutto e niente di più. *Tunnel B1* è tecnicamente splendido anche se non molto originale. Dovete assolutamente provarlo.

8

Project Overkill

Lo strano caso della Stanza dei Cadaveri, le Impronte Insanguinate e il Muro che Scompare. Avete voglia di strafare? Avanti con lo spettacolo!

Immaginate. Siete al riparo dietro a un grosso computer sfasciato. Avete finito le munizioni e siete stati feriti. Vicino al muro, dall'altra parte della stanza ci sono un caricatore e una cassetta per la medicazione. Per sopravvivere e portare a termine la missione dovete in qualche modo raggiungerli prima di essere falciati dalle pallottole. Prendete fiato. Pensate, in fretta. Forse è possibile aggirare i nemici, mettere fuori combattimento una guardia, prendere le sue munizioni... Forza. Muoversi! Muoversi! Muoversi!

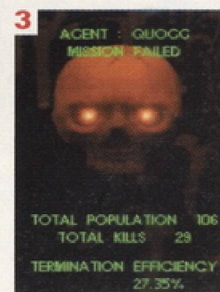
Dannazione. Fregato. A volte funziona, comunque, e questo è il fascino del gioco: si creano delle situazioni tali per cui, rischiando un po', intuito, coraggio e un minimo di strategia possono farvi superare una situazione pericolosa, giusto in tempo per farvene affrontare un'altra. È proprio questa tensione continua che fa di *Project Overkill* un ottimo gioco del genere sparatutto. Immediato ed entusiasmante, anche se non proprio rivoluzionario, è il prodotto perfetto per chi ama i raid da mercenario ad alta tecnologia, e il massacro di tutto ciò che si muove, proprio come nei bei tempi passati.

Lo scenario è semplice. Voi siete uno di quattro brutali mercenari, teletrasportato su un misterioso pianeta dove una misteriosa corporazione sta sviluppando un altrettanto misterioso progetto. La vostra missione solitaria consiste nell'infiltrarvi nel complesso di edifici e renderli inoperativi, massacrando tutto il personale. Uno degli aspetti positivi della missione è che potete scegliere qualsiasi edificio nell'ordine che preferite. Ciò significa che, per quanto il fattore di difficoltà metta a dura prova i principianti, non sussiste il pericolo di annoiarsi mortalmente, bloccati in qualche livello. Appartenere a un gruppo di quattro mercenari, significa che avete a disposizione quattro tentativi per completare la missione.

La grafica non è particolarmente spettacolare. La visuale isometrica 3D comporta la perdita di immedesimazione con il personaggio, nonché una diminuzione dell'atmosfera degli scenari, per altro molto ben dettagliati. La visuale in prima persona come in *Alien Trilogy* è completamente assente, ma la presenza di sangue e horror è







[1] Fate parte di un gruppo di quattro mercenari. Avete a disposizione quattro possibilità per completare la missione. [2] Proprio come in Die Hard Trilogy, a causa della prospettiva, gli sviluppatori hanno reso i muri trasparenti. [3] Quocc non riesce ad assomigliare a una maschera di Halloween.





[1] L'azione di *Project Overkill* è molto frenetica con attacchi improvvisi. [2] In alcuni casi le scene sono molto "forti", con sangue ovunque..

...è il continuo stato di tensione che rende *Project Overkill* un benvenuto nel genere sparatutto





■ CASA:	Konami	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Sparatutto



[1] Una delle caratteristiche migliori di *Project Overkill* è che potete affrontare una qualsiasi missione nell'ordine che preferite. [2] È un edificio nello spazio.



comunque alta. I personaggi sono troppo piccoli per mostrare il dettaglio di pezzi di intestini e organi vari, ma ci si può accontentare degli spruzzi di sangue su pareti e sul pavimento, vicino ai resti contorti delle vittime. E se camminate sopra un cadavere, lascerete delle orme insanguinate (un vero tocco di classe!). Un'altra novità interessante è la possibilità di vedere attraverso i muri, (non nuovissima visto che è stata utilizzata anche in *Die Hard Trilogy*). Grazie alla prospettiva isometrica, la trasparenza vi aiuta a individuare e prendere power-up nascosti oppure fulminare eventuali cattivoni.

I personaggi si muovono abbastanza bene ma, come sempre, con la pratica si migliorano il controllo e i movimenti. Questi ultimi risultano un po' monotoni. Sarebbe stato carino potersi arrampicare, o cimentarsi in qualche duello di karate. Le uniche azioni sono invece camminare, sparare, colpire e cadere a terra. Quindi, per quanto *Project Overkill* sembri un buon prodotto, il suo punto forte non è certo la spettacolarità. La sua caratteristica migliore è l'azione frenetica, specialmente quando avete imparato bene a muovervi, a cambiare armi e a combattere corpo a corpo. Ci sono alcuni puzzle un po' irritanti da risolvere, ma una volta oltrepassati sarete di nuovo liberi di fare strage di nemici.

Overkill può essere considerato solo uno dei tanti sparatutto in circolazione? Sicuramente non è quello definitivo. Non è molto ricco né interattivo, comunque fa del suo meglio per rendere certe azioni truculente un'esperienza interessante. Non vi stancherete presto di compiere la vostra opera di devastazione. Però ancora non abbiamo trovato un gioco che combini l'animazione e la spettacolarità di *Tekken* con una struttura e uno sviluppo di grande dimensioni come *Overkill*. Sarebbe il gioco dei nostri sogni.





[1] Se rimanete bloccati e non avete la più pallida idea di cosa stia succedendo, rilassatevi e guardate per un po' il demo. [2] Una buona scelta delle armi può fare la differenza tra il completamento della missione o il suo fallimento. Non sprecate il uoco pesante contro nemici da quattro soldi. [3] Lo scrolling in otto direzioni è all'ordine del giorno.





Va bene, puoi configurare i controlli. Ora fai il tuo lavoro, mercenario.

In Alternativa...

Doom	GTI
Alien Trilogy	Acclaim
Loaded	Gremlin Graphics

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	6	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SUONO:	5	■ PRESENTAZIONE:	8
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	5

***Project Overkill* è uno sparatutto coinvolgente, in cui si è preferito fare a meno della visuale in soggettiva a favore di una visuale isometrica, assai meno alla moda.**

7

PGA Tour '97

Nulla di nuovo in casa EA, l'ultimo nato della serie PGA non presenta infatti differenze di rilievo rispetto ai suoi predecessori, ma rimane comunque il miglior titolo disponibile per gli amanti del green!



[1] Mirate alla persona che regge le bandiera. La fase di "putting" è quella più delicata del gioco. [2] Gran bel colpo, peccato che la polo sia rosa!

Ah, come passa il tempo! Sono ormai trascorsi dodici lunghi mesi dall'uscita di *PGA Tour '96* e sembra di averlo provato per la prima volta soltanto ieri. Bè, comunque sia, chi ci ha giocato ricorderà che nel precedente episodio si potevano scegliere solo due percorsi da 18 buche ciascuno, è pertanto più che lecito aspettarsi qualcosa di più in questo sequel... e invece no: due percorsi, per un totale di 36 buche, fanno da naturale teatro per *PGA Tour '97*

D'accordo, i percorsi non sono aumentati, ma con un anno di tempo a disposizione gli sviluppatori saranno pur riusciti a introdurre qualche miglioramento, o no? In effetti, qualche miglioramento è stato introdotto, anche se non di livello tale da giustificarne, o consigliarne l'acquisto per un utente che già possiede la versione precedente. La presentazione è più o meno la stessa.

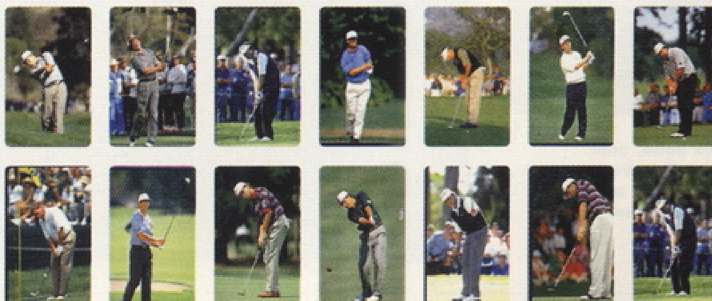
Oltre ai due nuovi green a disposizione, avete una discreta varietà di mazze, lo "swingometro" (ossia lo strumento che appare sullo schermo e vi indica la potenza del vostro colpo), dei gradevoli paesaggi, dei replay ben realizzati nonché una discreta (ma non eccezionale) presentazione di ogni singola buca con una visuale a volo d'uccello.



Uno dei principali miglioramenti è senza dubbio l'introduzione di ben 22 diversi golfisti - otto dilettanti e quattordici professionisti. Questo dovrebbe supplire, almeno in parte, alla carenza di percorsi, rendendo accettabile il livello di longevità del gioco. Naturalmente, il titolo offre tutte le opzioni disponibili per questo genere di simulazioni: possibilità di organizzare tornei a eliminazione diretta, gare di tiro, sfide "a buche" e così via, sempre nel disperato tentativo di aggiungere un po' di longevità al gioco. In questo modo dovreste riuscire a giocarci, senza stancarvi, sino alla

Uno dei principali miglioramenti è senza dubbio l'introduzione di ben 22 diversi golfisti... Questo dovrebbe supplire, almeno in parte, alla carenza di percorsi, rendendo accettabile il livello di longevità del gioco.

La banda del cattivo gusto



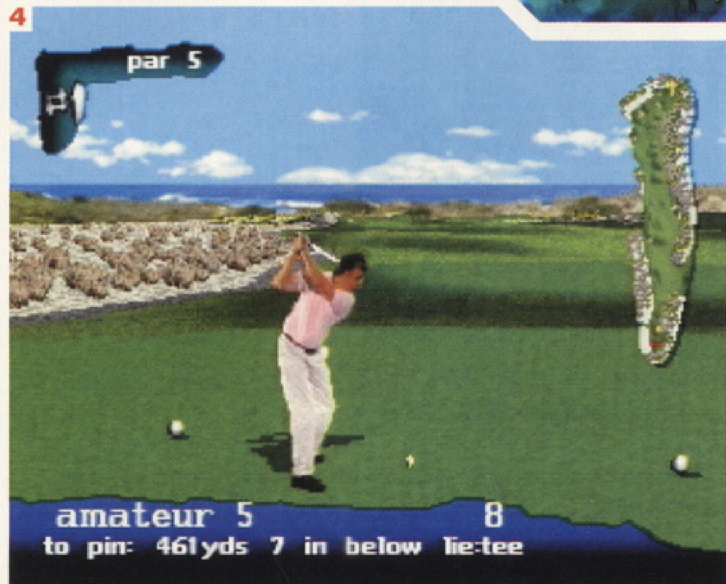
Ed ecco i protagonisti del gioco, ognuno dei quali caratterizzato da un diverso livello di abilità, ma tutti accomunati dal peggior gusto in fatto di abbigliamento che io abbia mai visto!

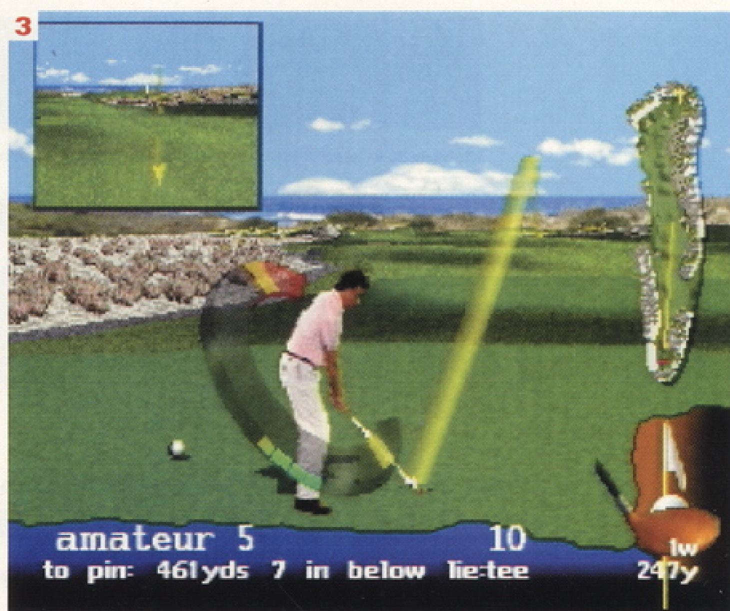


■ CASA:	EA Sports	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Ottobre	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.109.000	■ GENERE:	Simulatore di golf

[1] Scegliete il vostro percorso. [2] In allenamento potete scegliere una buca. [3] Utilizzate la linea gialla per aiutarvi a prendere la mira. Non è molto precisa ma è comunque piuttosto utile. [4] La fase di caricamento del colpo.







In Alternativa...

PGA Tour '96	Electronic Arts
Actua Golf	Gremlin Graphics
Virtual Golf	Gremlin Graphics
World Cup Golf	US Gold

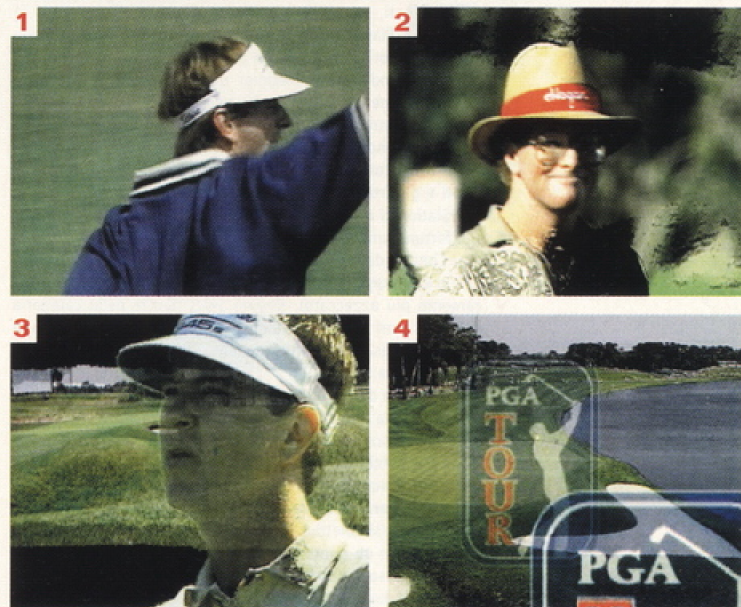
pubblicazione dell'edizione '98.

Tra i miglioramenti, forse vale la pena di citare anche il livello di dettaglio grafico, sia degli sprite che degli sfondi, con un miglior uso delle tecniche di ombreggiatura e degli effetti prospettici più "credibili" di quelli del suo predecessore. Ciò nonostante, con un intero anno di tempo a disposizione non si può certo dire che gli sviluppatori della EA si siano sprecati.

Ora, se questa recensione fosse il verbale di un'assemblea di condominio, saremmo ormai giunti al fatidico punto delle "varie ed eventuali", purtroppo, pare proprio che su *PGA Tour '97* ci sia ben poco da aggiungere. Il titolo si presenta, senza dubbio, come un simulatore di golf estremamente ben realizzato, con molta cura per i dettagli e una grande giocabilità. È tra i migliori di questo genere, ed è fortemente consigliato agli amanti di questo sport che ancora non posseggono un buon simulatore, tuttavia, se già avete acquistato l'edizione passata, vi consiglio di lasciar perdere.

Di certo la presenza di 22 giocatori è una notevole innovazione, ma non sarebbe più interessante avere qualche percorso in più la prossima volta?

Se qualcuno tra voi ha giocato al primo episodio della serie, realizzato su una cartuccia per Megadrive, ricorderà di certo che questa ormai obsoleta versione a 16-bit conteneva ben quattro diversi percorsi; allora perché in un CD, che può contenere più di 500MB di dati, trovano posto solo due percorsi?



[1-4] L'introduzione del gioco vi presenta alcuni dei 22 golfisti inseriti nel gioco.





[1] Questa prestazione è decisamente mediocre. [2] La classifica, freddo e spietato rendiconto della partita.

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	7
■ SONORO:	6	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	5

Un simulatore di gran classe, imperdibile per gli amanti di questa disciplina sportiva che ancora non ne posseggono uno. Sconsigliato invece ai possessori della precedente versione. **7**



L'introduzione mostra un caccia rullare per alzarsi in volo e lanciarsi nei cieli. Segue un animato combattimento attraverso dei canyon tortuosi.

Raging Skies

L'ultimo simulatore di combattimento aereo della Sony presenta una grafica mozzafiato e un'azione molto divertente. Ma dimostrerà anche il realismo che i fans di questo genere stanno cercando?

OK, un altro simulatore di volo. Certamente la PlayStation è in grado di creare dei buoni simulatori di volo, anche se il suo joypad non è dei più indicati. La maggior parte dei titoli di combattimento aereo su PC può contare su una tastiera piena di controlli: azionare i flap, alzare gli alettoni, alzare i carrelli, accendere il radar, aggiustare l'imbardata, accendere i post bruciatori, selezionare apparecchiature elettroniche, i piloti e gli artiglieri. Con solo dieci bottoni a disposizione la PlayStation ci risparmia tutte queste opzioni. Quello che rimane, fortunatamente, è un gioco di azione nei cieli sullo stile di *Ace Combat* della Namco e, ora, di *Raging Skies* della Asmik.

In Giappone il gioco si chiamava *Sidewinder* (un titolo sicuramente più azzeccato), *Raging Skies* rientra nella categoria dei simulatori di volo di stampo arcade: grafica poligonale in 3D, livelli basati sul conseguimento delle missioni proposte, una scelta tra aeroplani e selezione delle armi - non c'è niente per cui valga davvero la pena di esaltarsi troppo.



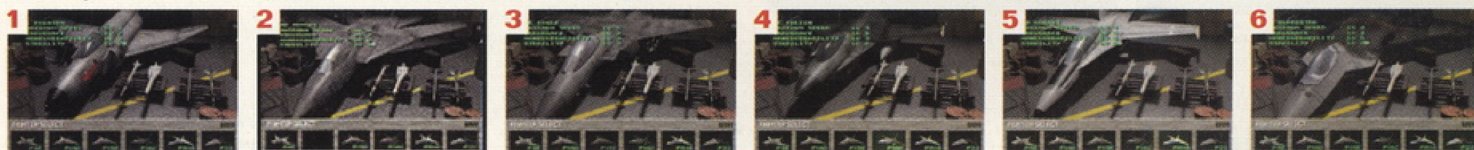
Dopo una noiosa introduzione renderizzata, (completa di colonna sonora heavy metal minacciosa e graffiante), **l'azione inizia con una delle sessioni di addestramento oppure scegliendo di immergersi direttamente nella prima vera missione.** Le tre sessioni di addestramento offrono diversi obiettivi: distruggere un'ondata di caccia nemici, far saltare un ponte controllato dagli avversari o attaccare un deposito sospettato di contenere armi chimiche. Queste tre missioni vi danno la possibilità di fare esperienza con i cinque aerei a vostra disposizione, migliorare le vostre capacità di combattimento aereo e di attacco a bersagli a terra.

Una volta che vi siete convinti di essere Maverick in *Top Gun* (e non il suo compagno Goose), potete iniziare una campagna solitaria contro le forze nemiche. Scegliete una zona di conflitto dalla mappa strategica (ce ne sono due da cui partire) e vi sarà proposto un video del briefing, prima di essere



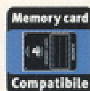
[1] "Mi hai tagliato la strada..." il gergo metropolitano arriva nei cieli. [2] Visto? La prossima volta che qualcuno violerà il codice aereo sarà spazzato via. [3] La sala del briefing dove potete scegliere se fare una missione di addestramento, una vera missione, o sfidare un amico in link multiplayer.

Preparazione dei velivoli



[1] L'F4E Phantom. Il vecchio cavallo da traino della marina americana [2] L'F14D Tomcat. L'aereo di Top Gun. [3] F15E Eagle. Un altro aereo un po' datato, ma ancora efficiente. [4] F16C Falcon. Solido come una roccia. [5] FA18 Hornet. Un'altra stella della marina americana del passato. [6] F22 Superstar. il caccia che-non-esiste-ancora.





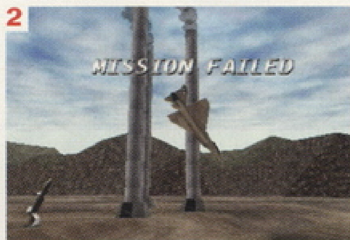


■ CASA:	SCE/Asmik	■ SVILUPPATORE:	Pegasus Japan
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Simulatore di volo



Dopo aver distrutto il nemico, il caccia si riunisce con i compagni per un ran finale a a suon di missili lanciati contro gli avversari..





[1]Missile fuori! Quel ponte nemico non ha nessuna possibilità contro i nostri bastoncini bianchi. [2] Ovviamente non tutte le missioni hanno un lieto fine.

Il mondo poligonale di *Raging Skies* è dettagliato e realistico, grazie ai giochi di illuminazione e alla mancanza di sfarfallamento...

direttamente scagliati nella stratosfera per qualche combattimento ad alta gravità in nome della democrazia.

L'azione sembra un po' deprimente all'inizio, quando l'aereo si rifiuta di obbedire ai vostri comandi (con una certa tendenza al sovrasterzo...) e i vostri nemici volano come mosche impazzite. Ma le uniche cose da imparare sono le capacità acrobatiche del veivolo da combattimento e dove sono i pulsanti di fuoco. Non proprio il più gratificante dei compiti.

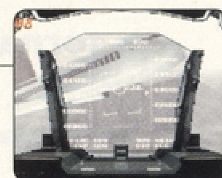
Così, una volta che avete abbattuto un F22 ribelle e i MiG che lo seguono, **potrete continuare la vostra missione di scorta di un Boeing pieno di diplomatici diretti a una conferenza di pace.** Come finisce una missione, subito un altro puntino rosso apparirà sulla mappa, con nuovi compiti di protezione e combattimento per incrementare la propria esperienza . Tutto bene - le cose esplodono, la radio gracchia e l'adrenalina aumenta. Nonostante un'azione così frenetica *Raging Skies* manca della fluidità che rende un gioco appetibile. L'azione è abbastanza divertente ma ha la sua buona dose di difetti. Prima di tutto, le missioni sono a tempo e quindi anche se state volando come il Barone Rosso rischierete di fallire la missione anche per pochi secondi.

Oltre a questo c'è anche il problema della velocità. OK, è solo un gioco e nel mondo reale generalmente i piloti da combattimento non vedono le loro prede; ma il ritmo tranquillo dei caccia nemici e la lentezza dello scorrimento del terreno lo fanno somigliare più a un simulatore di elicotteri, piuttosto che a uno di aerei a velocità MACH 1. Anche a 10 metri di altezza sopra il livello del mare, sembra che vi stiate muovendo a 60 miglia orarie piuttosto che a 600, velocità che questi mezzi possono tranquillamente raggiungere. La scelta del veivolo sembra inunfluente, in quanto tutti i caccia sembrano rispondere allo stesso modo. In ogni caso *Raging Skies* si salva grazie alla grafica accattivante e a una certa longevità, merito di qualche missione un po' più ardua e dell'opzione per il link multiplayer. Il mondo poligonale è dettagliato e realistico, grazie alle routine di illuminazione e alla mancanza di sfarfallamento, anche quando lo scenario è a lunga distanza. *Thunderhawk 2* e *Agile Warrior* sono peggio da questo punto di vista. Non ci sono molte innovazioni e la profondità di gioco è la stessa di un racconto di Harmonyr. Ma nonostante tutto c'è molto divertimento.





[1] Una delle missioni consiste nel distruggere un deposito di petrolio sospettato di nascondere armi chimiche. Quindi che cosa dobbiamo fare? Distruggiamolo, disperdendo vapori venefici ovunque... [2] PARP!



Inizio di una missione...









[1] Scegliete la vostra zona di combattimento dallo schermo tattico globale [2, 3] Il servizio segreto vi mette a conoscenza dei piani nemici (utile...). [4] A questo punto c'è una vista speciale dal satellite spia sulle attività aeree. Più o meno..

In alternativa...

Thunderhawk 2	Core Design
Warhawk	SCE
Agile Warrior	Virgin
Air Combat	Namco
StarFighter 3000	Telstar

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	5
■ SONORO:	4	■ PRESENTAZIONE:	5
■ LONGEVITÀ:	5	■ ORIGINALITÀ:	2

Un prodotto prevedibile, con una buona grafica. Nessuna innovazione e poche sorprese, anche se l'azione in volo è divertente.

6







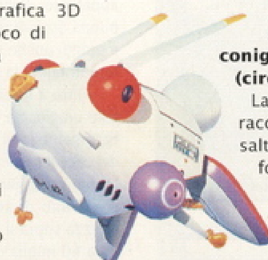
[1] Ciascun livello è a tema, quello oceanico è il più sbalorditivo. [2] I power-up esplosivi rendono fin troppo semplice l'eliminazione dei nemici. [3] Il Tempo. Congelato per pochi secondi.

Jumping Flash 2

É tornato il possente coniglio meccanoide, assieme a una nuova serie di livelli in 3D, ciascuno realizzato con una splendida grafica. Ma questa seconda avventura di Robbit sarà un passo avanti rispetto alla prima?

Nato come un esercizio di grafica 3D immersiva, nonché come gioco di lancio della neonata PlayStation, l'originale *Jumping Flash* aprì nuovi orizzonti tanto da far sembrare *Doom*, apparso su PlayStation dopo parecchio tempo, un'esperienza rudimentale.

Jumping Flash si rifà ai più conosciuti giochi a piattaforme, anche se, in questa occasione viene creato un mondo in prospettiva in prima persona.



Il giocatore vede attraverso gli occhi di Robbit, un coniglio-robot di taglia imprecisata (circa 4 metri, pensiamo).



La missione a tempo di Robbit è quella di raccogliere jet-pack e di raggiungere l'uscita saltellando attraverso una serie di mondi, formati soprattutto da isole galleggianti, di raggiungere l'uscita, liberando così le isole dalle malvagie grinfie del Barone Aloha (un pazzo con il monocolo che intende trasformarle in una grande e lucrosa industria del divertimento).

La grande innovazione di *Jumping Flash* era il modo in cui gestiva i balzi in 3D.



Col primo balzo vi lanciate in aria. Premendo il pulsante del salto una seconda volta, salterete di nuovo, mentre il punto di vista si sposta verso il basso. Premete di nuovo il pulsante, e salite ancora più in alto. Può sembrare un po' strano, ma durante il gioco funziona benissimo (sempre un buon segno) e anche se Robbit cambia da solo il punto di vista mentre voi potete muovervi in aria, vi ritrovate ad allungare il collo per guardare oltre i lati dello schermo (un segno ancora migliore).

Sony è stata abbastanza accorta da non modificare il meccanismo di salto (sicuramente la parte migliore per entrambi i giochi), introducendo soltanto un misuratore di balzi per aiutarvi a sfruttare al massimo



[1] L'effetto nebbia è un ottimo stratagemma per evitare il clipping.



■ CASA:	SCEE	■ SVILUPPATORE:	EXACT
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Gioco a piattaforme 3D



[1] Quella piscina è molto allettante. [2] Sparate o saltate sopra il mostro poligonale per sbarazzarvene. [3] Non fatevi ingannare dalla sua apparenza innocua. [4] Il devastante effetto di una bomba. [5] Il Laser è l'arma più efficace.

il salto con tre pressioni di pulsante.

In *Jumping Flash 2*, la trama del gioco si è capovolta, il Barone Aloha ora vi prega di liberare le sue proprietà dal Capitano Suzuki (intento a stipare le isole in bottiglie). La struttura, comunque, rimane esattamente quella del gioco originale. In tutti i sei mondi (ciascuno costituito da tre livelli), Robbit ora deve salvare i Muu Muu, così chiamati perché emettono solo questo verso, invece di raccogliere i jet pack, prima di raggiungere l'uscita.

Come potete immaginare, la già fantastica grafica nel primo titolo è stata completamente rinnovata e i mondi ora brillano di texture ben definite e, soprattutto, si nota una grande dose di immaginazione. I livelli sono ora strutturati in modo più organico e popolati da nuovi personaggi. **Già nei primi livelli vi troverete a bordo di una balena galleggiante e scivolerete rapidamente lungo una cascata per raccogliere i power-up sommersi nel lago dove si riversa.** Altri esempi, trovati nei livelli seguenti, sono un gigantesco labirinto di ottovolanti e un tostapane gigante. Gli ostacoli sono sempre bizzarri e può addirittura capitare di affezionarsi ai blob ascensionali, alle bande di uccelli che suonano il Calipso e ai cani-cannone lancia missili. Non così tanto da evitare di eliminarli dal percorso, comunque.



Il tiranno dai mille volti

Il Barone Aloha, il cattivo della prima edizione, ora assume il ruolo della vittima. Il Capitano Suzuki si è innamorato dei divertimenti galleggianti e ha deciso di conservarli in enormi bottiglie. Avendo sperimentato in prima persona l'abilità di Robbit, Il Barone con il monocolo si ferma sul primo asteroide per lanciare un appello disperato. Dato che siete un candido sempliciotto di animo buono, siete addirittura contenti di dargli una mano, non fosse altro per la salvezza dei Muu Muu. Alla fine però rimpiangerete il vostro buon cuore, infatti dopo aver finito il gioco dovrete affrontare il Barone e il Capitano, questa volta alleati.



[1-12] Il Barone Aloha, il malvagio col monocolo, fa la parte del leone nella sequenza di introduzione. È un peccato che le voci originali giapponesi, anche quelle dei Muu Muu, siano state doppiate in un americano un po' rozzo.

Jumping Flash 2



La nebbia che oscura l'orizzonte utilizzata per evitare il clipping è rimasta, ma la maggior parte dei livelli ora non ne risente più di tanto anche grazie alla maggiore azione. **I livelli martellati dalla pioggia, con tanto di improvvisi acquazzoni, rendono ancora più vicina la cortina di nebbia man mano che salite di quota** e i livelli innevati aggiungono confusione, soprattutto quando vi trovate di fronte alle improvvise slavine.



Jumping Flash 2 è stato migliorato rispetto al suo predecessore sotto ogni punto di vista, ma l'unico difetto dell'originale rimane anche in questa versione: il gioco è troppo facile, senza vantarci di essere dei maghi del joypad. Dopo aver imparato il meccanismo di balzo di Robbit (un'impresa assai intuitiva e non certo difficile) rimane ben poco a ostacolarvi, a parte il limite di tempo che è sempre più che sufficiente e l'occasionale escursione tra i pericoli lontani dall'isola centrale.

I nemici creano solo qualche fastidio durante l'esplorazione del mondo. Persino i boss di fine livello, per altro fantastici dal punto di vista grafico, non costituiscono una era sfida.

Cibo per conigli

Come se il gioco non fosse già abbastanza semplice, Robbit troverà moltissimi power-up, utilizzabili principalmente per eliminare i cattivi.



Carota - aumenta l'energia di Robbit.



Mucchio di carote - aumenta l'energia di Robbit.



Bomba - fa espolodere un enorme bomba.



Multi-bomba - spara bombe salellanti.



Fuochi d'artificio - spara fuochi piroettanti.



Razzo - una salva di razzi a ricerca. Simpatici.



Sabbia del tempo - Aumenta il limite di tempo.



Ferma tempo - congela tutti tranne Robbit.



Laser - vi dota di una potente arma laser.

1



2



3



[1] Per ciascun livello c'è un limite di tempo, ma non costituisce mai un problema. [2] Dopo aver preso tutti i Muu Muu, trovate l'uscita o [3] il bonus di gioco.

Risulta frustrante rendersi conto del modo in cui il gioco poteva essere migliorato. Ad esempio, i nemici incontrati non sono così terribili. Se fossero più veloci o potenti, richiederebbero senz'altro un maggiore impegno. Per ora costituiscono solo qualche fastidio durante l'esplorazione di ogni mondo. Persino i boss di fine livello, per altro fantastici dal punto di vista grafico, non creano una vera sfida, sono dei veri giuggioloni meccanici. Eppure i livelli presentano tutte le caratteristiche per essere allettanti. Sono strutturati in modo delizioso e in parte nascosti dalla nebbia in modo accattivante, sarebbe stato assai improbabile che le frustrazioni dei principianti inducessero a rinunciare all'esplorazione di nuove aree.

Un'altra considerazione riguarda l'ampiezza del gioco che è deludente. È difficile credere che i sei mondi occupino un intero CD, e se non lo occupano, sarebbero stati graditi altri livelli. Così com'è, un Robbit impegnato e attento può completare il gioco in pochi giorni. Inoltre il gioco è così divertente che non si può fare a meno di sentirsi gabbati quando lo si finisce e lo si rigioca con una trama differente. Forse una successiva edizione di Robbit correggerà il problema, ma già l'avevamo sperato quando avevamo giocato il primo...



In Alternativa...

Crash Bandicoot	SCEE
Jumping Flash	SCEE
Mickey's Wild Adventure	SCEE
Gex	BMG
Cheesy	Ocean
Rayman	Ubi Soft
Earthworm Jim 2	Virgin

Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	9
SUONO:	8	PRESENTAZIONE:	9
LONGEVITÀ:	6	ORIGINALITÀ:	8

***Jumping Flash 2* è un gioco superbo che mostra effettivamente le meraviglie realizzabili con i giochi in 3D, poi però scivola sulla giocabilità che è fin troppo facile.**

8

■ CASA:	Ocean	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Dicembre	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Piattaforme



Cheesy

Il nuovo eroe di una generazione, o solo un altro saltellatore senza la minima traccia di baffi e incapace di fare l'idraulico?



Alla fine del livello, ecco il megamostro. È una tradizione dei platform games quella di offrire al giocatore un bestione grande e grosso da combattere, dopo aver passato ore ad affrontare tonnellate di spregevoli bestioline

Cheesy è un buon piattaforme 2D con elementi in 3D... È un po' come un cartone animato. Cheesy fa un gran rumore quando frena improvvisamente

Diamo il benvenuto a un topolino con una spiccata predilezione per qualunque cosa formaggesca. È il personaggio di un gioco a piattaforme. Avete già conosciuto *Jumping Flash, Rayman, Topolino, Gex* e lo schitarratore *Johnny Bazookatone*. Della lista sopra riportata, solo *Jumping Flash* è un vero protagonista, un'esperienza ludica genuinamente innovativa. Naturalmente *Crash Bandicoot* è fuori consorso perché di un'altra categoria. invece è un discorso a parte, cioé Gli altri sono semplici gregari, viandanti su un sentiero ampiamente battuto.

Considerando che il MegaDrive e il Super Nintendo hanno basato il loro successo su Sonic e Mario, rispettivamente, la PlayStation finora è clamorosamente scarsa di "personaggi" rappresentativi. Abbiamo avuto caterve di picchiaduro, ci siamo rimpinzati di simulazioni sportive, abbiamo corso su tutti i veicoli, ma giochi di piattaforme? Poco o niente.

Che vi sia un comitato apposito che ha deciso che i proprietari di PSX sono troppo grandi per certe cose? È possibile che il



1


2

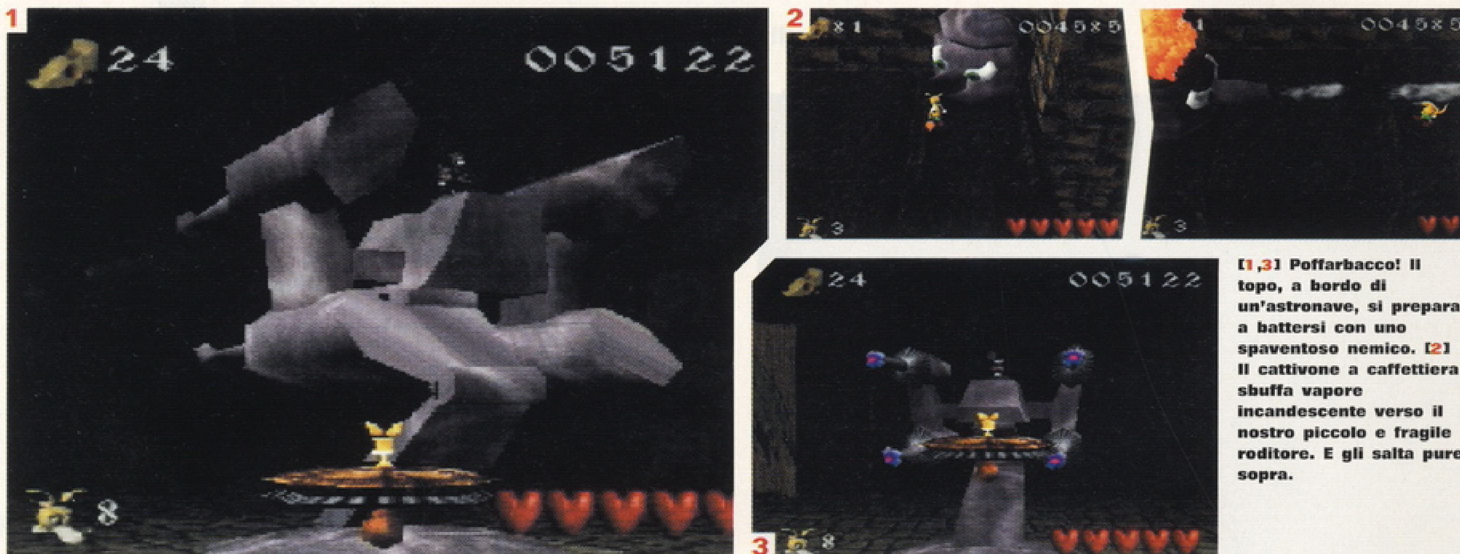

3


[1] Eccoci sul tetto. Il galateo richiede che il giovane Cheesy distrugga tutto quello che vede. Bravo ragazzo .[2] Facendo surf su una foglia, giù per lo scarico, il nostro eroico topolino deve evitare le attenzioni del pesce e sgattaiolare oltre il portale. [3] Chissà se Cheesy sa leggere..

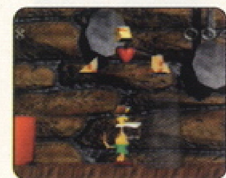
Allarme sottogiochi 3D



[1] Un'esperienza veramente intrigante. Cheesy surfa nelle fogne, su una foglia, mentre i pesci sguazzano attorno. [2] Il viaggio attraverso la miniera è il più divertente dei sottolivelli. Velocissimo, e un attimo di incertezza porta al disastro. [3] Svolazziamo per i corridoi a bordo di un oggetto volante non identificato.



[1,3] Poffarbacco! Il topo, a bordo di un'astronave, si prepara a battersi con uno spaventoso nemico. [2] Il cattivone a caffettiera sbuffa vapore incandescente verso il nostro piccolo e fragile roditore. E gli salta pure sopra.



nostro destino sia solo quello di fare a botte in arene poligonali? Beh, e il giovane Cheesy? Cheschifountopo! In effetti, lui (azzardiamo un'ipotesi sul sesso) non assomiglia molto a un topo, mentre se ne va in giro con la sua mitragliatrice. Non importa, Cheesy è un topo, piuttosto sfortunato, inoltre. È successo, infatti, che il folle dottor Chem ha sequestrato l'eroico roditore, cacciandolo in un tenebroso castello. Sembrerebbe che sia saltato il generatore elettrico del perfido Dottore, che vuole quindi utilizzare il topolino come fonte di energia a basso costo, per ottenere l'elettricità richiesta dai suoi diabolici esperimenti.

Essenzialmente, *Cheesy* è un buon platform 2D, con qualche gagliardo sprazzo in 3D. Il topolino indossa eleganti pantaloncini verdi, e un paio di improbabili scarpe marroni. Ah, ha pure dei guanti bianchi da arbitro di biliardo. Il suo obiettivo è sfuggire dal castello, utilizzando un incantesimo di teletrasporto. Strada facendo, dovrà raccogliere gli ingredienti dell'incantesimo - sorprendentemente, la maggior parte sembrerebbero essere fatti di... indovinato, formaggio. È un po' come un cartone animato. Cheesy fa un gran rumore quando frena improvvisamente e può anche saltare un bel po' - anche se ha la voce eccessivamente alta per i nostri gusti.

In questo gioco non si può semplicemente schizzare

In alternativa...

Jumping Flash	SCE
Mickey's Wild Adventure	SCE
Crash Bandicoot	SCE
Gex	BMG
Rayman	Ubi Soft
Johnny Bazookatone	US Gold



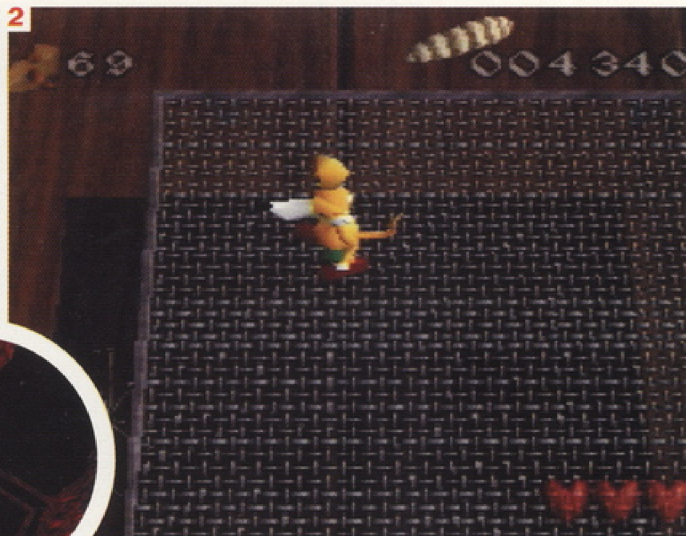
In un batter d'occhio, il Dr. Chem acciuffa il giovane topo e lo imprigiona, con motivazioni non riconosciute da Nazioni Unite, Greenpeace ed Emilio Fede. Portata a termine la carcerazione, le bestiacce del castello svolazzano attorno alla gabbia del nostro eroe, irridendolo.





[1] Un'allodola chiama un compagno. Un corvo dirige a sud. E un maledetto UFO sfreccia oltre il comignolo. [2] Una vista quasi, ma non totalmente, verticale. Non che ce ne fosse bisogno.





qua e là per le piattaforme, se non altro per gli enormi baratri. È veramente impossibile continuare a balzellare verso le piattaforme superiori, senza fermarsi a controllare la presenza dei vari draghi, granchi, peperoncini, candele e di tutta una vagonata di altra roba. Cadere da una piattaforma significa trovarsi a dover uccidere tutti i piantagrane (che nel frattempo si sono rigenerati) per poter ritornare su. C'è qualche problema nel controllo delle collisioni quando ci si trova muso a muso con i nemici, ma a parte questo le meccaniche di *Cheesy* sono piuttosto stabili.

I livelli sono ambientati in tutte le zone del castello. Si vaga per la dispensa, si corre sul tavolo della cucina, si fila via nel camino per poi passeggiare sul tetto, scalare la torre e tuffarsi nella libreria. Visita completa.

Alcuni di questi livelli sono separati da sottolivelli incredibilmente validi. In uno di questi ci si ritrova a schizzare attraverso le gallerie di una miniera su un carrello, muovendosi a destra e sinistra per evitare di deragliare e sfracellarsi. L'impressione di velocità è incredibile, sembra di essere sulle montagne russe.

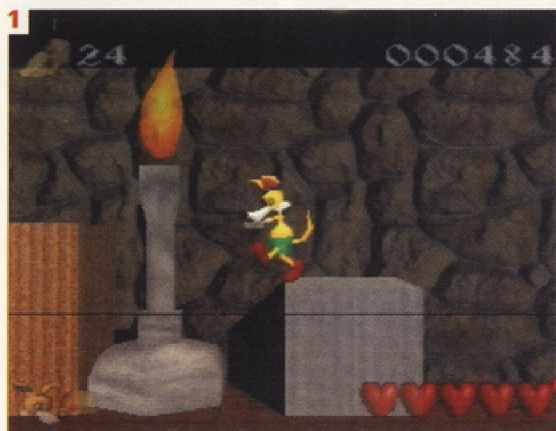


Altri intermezzi ci vedono sparati attraverso delle tubature, oppure a fare bungee jumping con i ragni o surf negli scarichi. Beh, è tutto divertimento in più.

Eppure, nonostante tutta la carineria, *Cheesy* non è altro che un tradizionale gioco a piattaforme.

In uno dei livelli, ambientato sul tavolo da cucina, l'azione viene seguita dall'alto. Se questo ha qualche scopo, oltre a dimostrare che i programatori POTEVANO farlo, non ce ne siamo proprio accorti. Quindi, come si situa *Cheesy* nell'ambito dei platform games? Probabilmente merita un bronzo. Dopo *Crash Bandiccot*, *Jumping Flash* è il top, *Topolino*, sebbene sia solo una conversione è più elegante (per un soffio), ma *Cheesy* merita di salire sul podio in terza posizione.

Sicuramente i sottolivelli aumentano il valore del gioco, ma per la maggior parte del tempo ci si ritrova a saltellare sui tetti e lungo gli scaffali. E questo, francamente, non è troppo eccitante.





[1] La dispensa è uno dei primi livelli e Cheesy deve superare alcuni scaffali piuttosto complicati. [2] Cheesy sgambetta su una griglia, bilanciando l'ingombrante nasone. [3] Tutti a bordo del toast. Non che si tratti del piatto preferito dai topi.



Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	7
SONORO:	6	PRESENTAZIONE:	7
LONGEVITÀ:	7	ORIGINALITÀ:	6

Un gioco a piattaforme interessante, con tocchi di classe, e molto formaggio. Ottima grafica, ma giocabilità nella media.

7

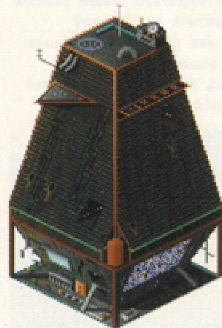


[1] Acqua ovunque e abbastanza pulita per farci un giro in barca a vela. [2] Un mostro alieno sta minacciando la vostra città. Vi conviene intervenire anche se non è il 4 luglio. [3] Una scena della presentazione. [4] Un'altra. [5] I disastri possono essere disattivati, ma è molto più divertente quando ci sono.

Sim City 2000

È possibile aumentare le tasse, demolire scuole, tagliare i fondi d'emergenza e, in definitiva, mettersi nei panni di Dio senza il problema degli elettori. No, non sto parlando dell'Italia, ma di *Sim City 2000*.

L'arrivo della versione europea di *Sim City 2000* in redazione ha visto un gruppo di pseudo redattori lanciarsi a rotta di collo alla ricerca di una PlayStation. Finalmente, non c'era più bisogno di occupare i Macintosh dei grafici, prima di ritornare ai beneamati picchiaduro o ai giochi di corsa. Adesso sì che c'era un reale motivo per sparire per ore e ore con una scusa plausibile.



Il concetto alla base di *Sim City* è uno solo: gettare le basi della civiltà e costruirci sopra, mattone dopo mattone, quartiere dopo quartiere. Bisogna iniziare dal nulla scegliendo i terreni edificabili, quindi è necessario costruire strade e, volendo, ferrovia, fognature, tirare i cavi della corrente elettrica dalla centrale di energia e quindi aspettare. Con il passare dei mesi simulati diventa possibile dare un aspetto vero e proprio alla città. Si vedono spuntare le prime case, i centri commerciali, gli uffici, le fabbriche e via dicendo. Insomma, le cose cominciano a girare...

Tuttavia, ogni cosa ha i suoi lati positivi e negativi e *Sim City* non fa eccezione. Le tasse, l'inquinamento, il crimine, gli incidenti, la mancanza di fondi, la depressione degli abitanti e un'infinità di altri problemi si abbatteranno sulla metropoli. Problemi che devono essere affrontati con prontezza per evitare che la città dei nostri sogni si riduca a un cumulo di macerie abbandonate.

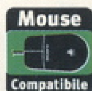
È difficile non lasciarsi trascinare dell'entusiasmo e dalla soddisfazione mentre la nostra città cresce tra le lande desertiche con una stazione degli autobus ... e un grattacielo.



[1] Con un po' di tempo a disposizione potete creare questa megalopoli. [2] Legoland arriva sulla PlayStation

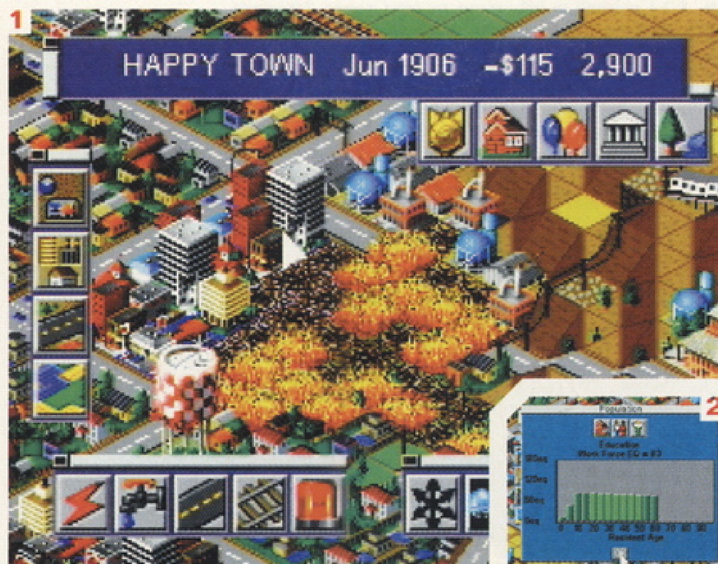
A prima vista, *Sim City* potrà sembrare poco ispirato per alcuni, in fondo non c'è niente di particolarmente invitante nel costruire una città. Ma in pratica, le cose non stanno esattamente così. È difficile non lasciarsi trascinare dall'entusiasmo e dalla soddisfazione mentre la NOSTRA città cresce e tra le lande desertiche spunta una nuova stazione degli autobus, una scuola, un parco dei divertimenti oppure il grattacielo più alto che abbiate mai visto. Vi fare-







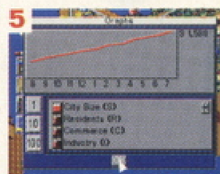
■ CASA:	SCEE	■ SVILUPPATORE:	Maxis
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.119.000	■ GENERE	Strategia



[1] Senza i servizi d'emergenza un piccolo incendio può significare la fine del gioco. [2] Questo sembra interessante. [3] Per incrementare industria e commercio costruite un porto. [4] Le icone sono una buona cosa ma senza mouse diventano uno strazio. [5] Buone notizie.







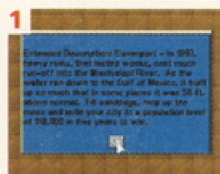
te assalire dalla voglia di costruire tutto e subito, ma come recita un vecchio detto: "Roma non è stata costruita in un giorno". E non lo saranno nemmeno "Usmate di Sotto" o "Rocco Pizzo Papero di Sopra", o qualsiasi altro nome vogliate dare al vostro Eden di pixel. Per fare le cose occorrerà tempo e, cosa più importante, denaro.

È proprio qui che il gioco si fa difficile, per non dire un poco frustrante. Come tutto al giorno d'oggi, le cose si pagano, sia che si tratti di 3 dollari per piantare un albero piuttosto che 4000 bigliettoni verdi per costruire un impianto di energia nucleare. Se non avete denaro, non c'è trippa per gatti. Inizialmente si ha a disposizione un quantitativo limitato di fondi per edificare la propria città (20 mila dollari in versione "Easy", 15 mila in versione "Medium" e 10 mila in quella "Hard"). Anche se il più piccolo tratto di strada costa 10 dollari, quando dovrete costruire svincoli autostradali, ponti e via dicendo, i costi aumenteranno e rimarrete, senza che ve ne accorgiate, senza il becco di un quattrino.

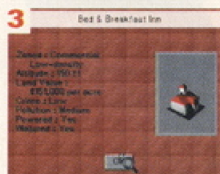
Se non avete mai sperimentato quali siano i problemi che il lavoro di un Sim Sindaco comporta, probabilmente una mossa più che saggia è quella di cominciare dalla fine. **Caricate uno scenario già esistente e affrontate le catastrofi che vi vengono scagliate contro dalla forza degli eventi piuttosto che iniziare dal proverbiale pezzo di terra incolto.** Sarete impegnati allo spasimo dal susseguirsi degli eventi e con ogni probabilità non riuscirete a "vincere", ma quantomeno capirete quali sono le tattiche da utilizzare per risolvere i problemi di una città e quali sono totalmente inutili. In questo modo, anche con l'ausilio del manuale, gli inesperti avranno un'idea precisa di ciò che li aspetta, mentre chi già conosce il genere potrà rinfrescarsi la memoria.

Come era già accaduto in *A-Train*, *Sim City 2000* è una









Le schermate statiche sono un po' monotone.

Città senza frontiere

[1-11] Scegliete un sito, costruite una centrale elettrica, le strade, decidete i quartieri da edificare, piazzate i cavi elettrici per l'energia, provvedete ai servizi primari e costruite un bel parco dei divertimenti per i vostri cittadini!











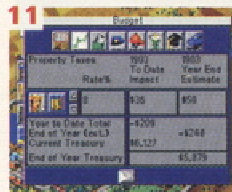






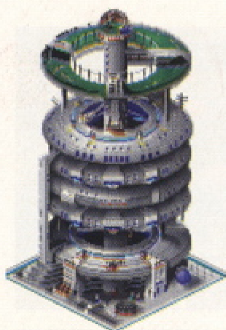








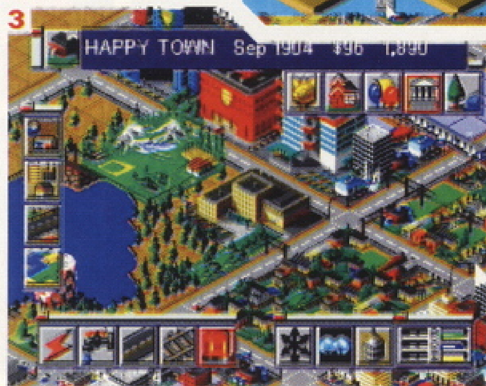
Sim City 2000







[1] I giornali vi informano su cosa pensa l'opinione pubblica. [2] Lo sviluppo dell'area urbana. [3] Un dettaglio delle due prospettive del gioco. [4] Le macchine blu sulla strada sono un segnale di congestione. Come cresce la città arrivano i problemi di inquinamento e di disagio. Forse la ferrovia e la rete stradale ha bisogno di un ampliamento.





novità per i possessori di PlayStation. Un gioco che impone l'uso del cervello in un mare di titoli che sfruttano l'utilizzo delle dita. Però, anche se la nostra speranza è quella di vedere altri titoli di questo genere, la vera domanda è se la PlayStation ce la può fare a farli girare. È triste a dirsi, però, una volta finita la presentazione, *Sim City* non è poi così bello. Mentre la giocabilità è perfetta, la stessa cosa non si può dire per l'esecuzione su schermo. La visuale isometrica è limitata, ma è comunque necessario utilizzare lo spostamento nelle otto direzioni per poter vedere l'intera area di gioco. Su altri formati (primo fra tutti il PC) il problema è da considerarsi minimo, ma la PlayStation fatica un po' troppo per aggiornare le immagini, rendendo lo scrolling decisamente lento e frustrante.

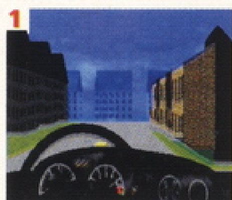
Inoltre, esistono solo due altezze da cui vedere il paesaggio, ma anche quella più ampia non permette di avere una panoramica sufficiente a visualizzare l'intera area di gioco in una volta sola. Il problema si fa sentire in maniera più accentuata quando la città diventa particolarmente grande e gli spostamenti su schermo rallentano ulteriormente. E mentre la giocabilità diventa lenta e faticosa, spesso è necessario rispondere prontamente agli eventi che si susseguono, soprattutto nel caso di catastrofi quali terremoti e incendi. A causa dello scrolling lento, vedere un intero quartiere della città divorato dalle fiamme, diventa un'episodio ricorrente.

Senza il mouse *Sim City* si dimostra un vero e proprio incubo. Il movimento del cursore è lento, rendendo il gioco fastidioso e irritando a dismisura il giocatore. Non si può dire che diventi ingiocabile, ma potete scommettere che siano poche le persone disposte a cimentarsi con *Sim City 2000* senza l'ausilio del mouse.

L'aspetto meno eclatante del gioco, è proprio quello di cui alla Maxis vanno più fieri. In esclusiva per la versione PlayStation è stato implementato un sistema in 3D che permette al giocatore di guidare un veicolo attraverso la città, godendosi quello che dovrebbe essere un paradiso poligonale. Purtroppo, il paradiso ben presto si trasforma in inferno, mostrando dei poligoni orribilmente ricoperti da tremende texture, le cui forme emergono da un'inspiegabile e fastidiosa nebbia che copre l'orizzonte. L'effetto che viene dato riporta alla mente i vecchi titoli per Commodore 64, e non sfrutta in alcun modo le capacità della macchina.

Sin dalle prime versioni di *SimCity*, realizzate per Atari St e Amiga, il segreto del gioco è sempre stato la sua ricercata e ispirata giocabilità. Non cambia nulla anche ad anni di distanza, *Sim City 2000* rimane uno dei titoli più coinvolgenti su cui potete mettere le mani. Quello che si può aggiungere è che il modo in cui è stata realizzata questa versione è imperdonabile. La PlayStation è una macchina in grado di gestire questo tipo di giochi in modo ottimale, e non per far girare vecchi titoli per PC.





Metti la freccia...









Per PSX esiste un'opzione "esclusiva". Guidare in 3D attraverso la propria città. Attenzione, però! Il dettaglio è minimo, il texture mapping orribile e i poligoni inguardabili. E guardate che bel braccio bionico degno di X-Files...

In alternativa...

X-Com: Enemy Unknown	Microprose
Theme Park	Electronic Arts
A-IV Evolution Global	SCE

Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	6	GIOCABILITÀ:	8
SONORO:	5	PRESENTAZIONE:	5
LONGEVITÀ:	8	ORIGINALITÀ:	8

La scarna presentazione nasconde un titolo strategico di tutto rispetto. Comunque, senza mouse sarete intrappolati dalla lentezza dei movimenti sullo schermo.

7

Darkstalkers: The Night Warriors

Finalmente, ecco l'attesissimo seguito della Capcom al famoso ***Street Fighter II.*** Ma **saranno** sufficienti divertenti **animazioni** e splendidi fondali per farci **dimenticare** il mitico ***Street Fighter Alpha?***

L'impressione generale di *Darkstalkers: The Night Warrior* è che, al pari dei suoi compagni delle sale giochi (*X-Men COTA* e *Marvel Super Heroes*), sia semplicemente una rivisitazione di *Street Fighter* con sprite differenti. Questo è abbastanza comprensibile e ha lavorato a vantaggio del gioco quando venne presentato nelle sale giochi. Comunque i più accaniti sostenitori di *Street Fighter* vi potranno confermare che, mentre al principio la struttura del gioco si presenta identica a quella del classico della Capcom, in seguito si riscontrano alcune caratteristiche che differenziano i due titoli.

Come detto, ci sono alcune chiare somiglianze. *Darkstalkers* segue la filosofia della Capcom, con una storia che ha per protagonisti parecchi combattenti provenienti da tutto il mondo e che si sfidano in un torneo a colpi di arti marziali, al solo scopo di scoprire chi di loro sarà il più forte.



E ancora, nella migliore delle tradizioni, i combattenti hanno passato molti anni affinando le proprie abilità e **ognuno di questi ha il proprio stile di combattimento e un bagaglio di mosse speciali.** Gli avversari sono scelti tra una rosa di dieci personaggi, o meglio di dieci mostri - tra i quali un comune licantropo da giardino e un faraone resuscitato. Questo gruppo di personaggi, potenzialmente pericolosi, è stato disegnato con lo stile della Capcom, ma animato con una dose di umorismo sopra la media. Due esempi su tutti, le versioni miniaturizzate dei personaggi colpiti dalla maledizione di Anakaris e gli sprite con i vestiti bruciacchiati dopo essere stati colpiti da una palla di fuoco.





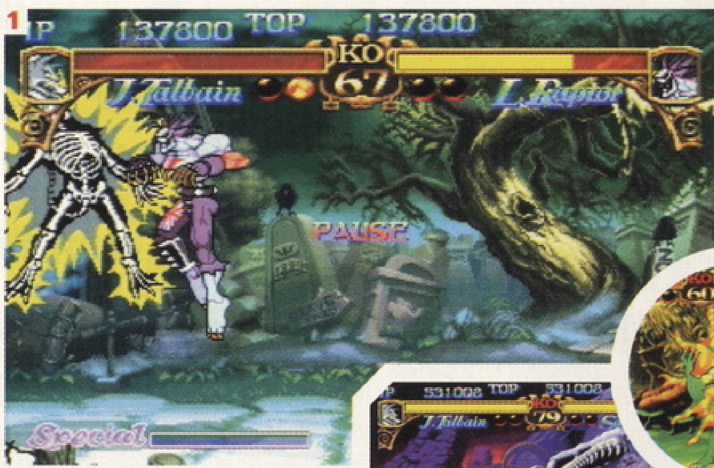
[1] Morrigan lancia il suo gigantesco attacco a testa di pesce. [2] Lord Raptor dovrebbe davvero parlare con un dottore.

Vi sentirete davvero cattivi quando distruggerete gli oggetti sullo sfondo mentre prenderete a pugni e a calci il vostro avversario.

Mentre gli sprite sono disegnati secondo gli standard della Capcom, i disegnatori sono andati fuori di testa per i fondali, creandone alcuni tra i più belli mai visti nei picchiaduro. L'unico gioco che si avvicina sotto questo aspetto a *Darkstalkers* è *Street Fighter Alpha II* (l'anteprima è a pagina 24). I fondali non solo sono ricchi di colori e molto dettagliati ma creano anche una certa atmosfera. Vi sentirete davvero cattivi quando distruggerete gli oggetti sullo sfondo mentre prenderete a pugni e a calci il vostro avversario.

Comunque, grafica a parte, il vero segreto che sta alla base del successo della serie di *Street Fighter* è il livello di difficoltà ben calibrato del gioco. I personaggi sono legati a certe leggi e restrizioni. Questi limiti non riguardano i lottatori controllati dal computer perché hanno la tendenza a eseguire alcune prodezze una volta che il livello della loro barra di energia è sceso al di sotto di un certo punto.

Gli esempi di come funzioni questo bilanciamento si trovano principalmente nelle animazioni dei personaggi. Quando un personaggio è colpito da una buona scarica di colpi, questo inizia a indietreggiare stordito in modo da dare all'avversario la possibilità di eseguire altri attacchi





[1] Lord Raptor cerca di convincere John Talbain dei benefici effetti dell'elettroshock. [2] Chiunque sia il responsabile di questo attacco deve avere davvero un gran senso dell'umorismo.



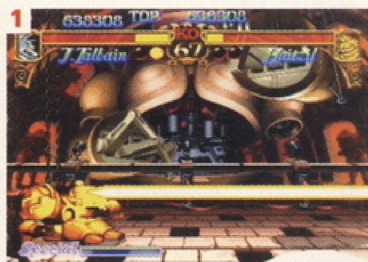


[1] Scegliete tra i 10 combattenti più strani del mondo. [2] Pyron [a destra] è il boss finale in persona.



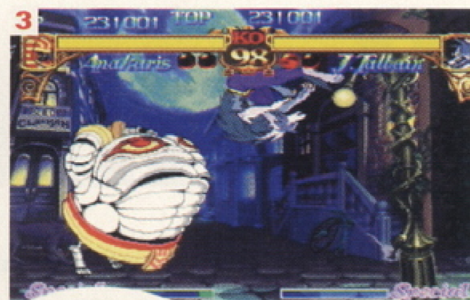


■ CASA:	Virgin	■ SVILUPPATORE:	Capcom
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Picchiaduro 2D











[1] No, non è un aspirapolvere malfunzionante, ma la mossa del raggio congelante di Hutzel. [2] Talbain non deve aver ascoltato l'opinione di Pyros sui pericoli di questa cavalcata. [3] Anakaris mostra il mmeglio delle sue capacità "digestive", ai danni di Talbain.

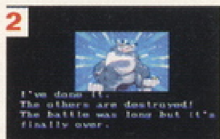
o particolari combo. E quando un personaggio esegue una particolare mossa, è poi costretto a un determinato periodo di recupero dando all'avversario la possibilità di organizzare un contrattacco.

I nuovi giochi della Capcom hanno avuto sempre dei miglioramenti nel sistema di gioco bidimensionale. In *Darkstalkers* esiste la possibilità di lanciare proiettili o di eseguire parate a mezz'aria, si può avere più di un proiettile sullo schermo allo stesso tempo e c'è la possibilità di correre avanti e indietro tramite la doppia pressione del joystick. Ma oltre a queste novità ce ne sono altre più sottili, come la sparizione del proiettile e le parate che lasciano i lottatori storditi, che obbligano a intraprendere nuove strategie. È presente anche uno speciale misuratore nella zona inferiore dello schermo che, quando caricato al massimo, permette al nostro personaggio di eseguire una supermossa o di aumentare il danno inflitto con quelle speciali. Questo cambiamento rende il gioco meno "statistico" di *Street Fighter* e, grazie anche allo stile umoristico, più soddisfacente da giocare.

Darkstalkers è lontano dalla perfezione anche perché appare un po' confuso all'inizio. Per cominciare è un po' troppo difficile, soprattutto per i principianti. Questo è dovuto principalmente alle regole un po' elastiche che permettono all'intelligenza artificiale del computer più libertà - è un po' frustrante quando la nostra mossa speciale è fermata con incredibile tempismo da un normalissimo calcio o pugno, dopo che abbiamo passato ore per assumerne la padronanza. Ed è inoltre davvero difficile completare il gioco al livello di difficoltà standard, a patto che non utilizziate tre particolari personaggi (tra cui il mitico Demitri).

Questo non vuol dire che *Darkstalkers* non sia molto divertente e giocabile, soprattutto in modalità due giocatori, ma ci è sembrato un po' strano che sia uscito ora, considerando che *Street Fighter Alpha* , tecnicamente superiore, è in commercio da qualche mese.



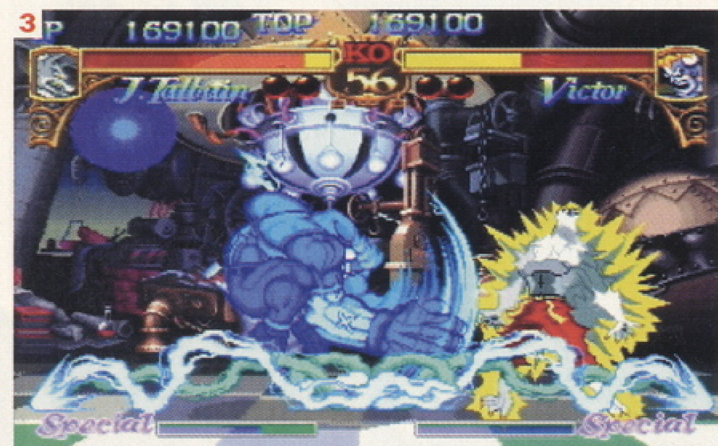




[1] Vladmir "non-chiamatemi-Ryu" nella sua posa trionfale. [2] Talbain ottiene la sua ricompensa dopo aver vinto. [3] Pyros è leggermente arrogante..







[1] Demitri irride il povero J. Talbain al termine di un duro combattimento. [2] Una delle caratteristiche più belle di *Darkstalkers.* [3] Scontento del trattamento ricevuto da Raptor, Talbain visita il centro di terapia di Victor. Brutta mossa.

In Alternativa...

Street Fighter Alpha	SCE
Street Fighter: The Movie	Acclaim

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	10	■ GIOCABILITÀ:	8
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	9
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	7

Divertente ma molto simile a *Street Fighter 2*. Peccato per gli occasionali rallentamenti. Sarebbe sicuramente migliore se fosse uscito prima della versione *Alpha*.

7

Burning Road

Il freddo si avvicina, siete pronti a riscaldarvi i polpastrelli delle dita con qualcosa come questo...

Cosa c'e' da aspettarsi di nuovo da un gioco di corsa? Piste più divertenti e soprattutto un buon controllo del veicolo su strada. *Burning Road* arriva su PlayStation in un genere che è ultra affollato con giochi come *Ridge Racer Revolution, Need for Speed, Andretti e F1* e i programmatori giapponesi della Toka saranno riusciti nel tentativo di realizzare un gioco di corsa che riesce a convincervi nell'acquisto di un nuovo titolo del genere? Non ci resta che provare *Burning Road* per farvelo sapere. Le caratteristiche principali sono la scelta tra quattro veicoli e tre circuiti. Niente male, vero? L'idea è quella di scegliere una macchina e compiere cinque giri su ogni circuito. Su ciascuno dovete arrivare al traguardo entro un limite di tempo, e piazzarvi nei primi cinque arrivati. Solo così potrete accedere al circuito seguente. Questo è quanto previsto nella modalità campionato. In modalità pratica, potete scegliere un circuito e quindi correre direttamente.
Naturalmente, una volta terminata la corsa, potete rivedervi nella modalità replay. Molto simpatica. Specialmente quando arrivate quarti e il gioco finisce ugualmente. Tutto qui, nella modalità a un giocatore non c'è altro. Il gioco è molto più divertente in link perché potete correre contro un vostro amico, ma anche in questo caso il piacere termina presto.

Tecnicamente *Burning Road* è ben rifinito (anche se abbiamo riscontrata qualche pecca grafica qua e là) e le macchine si controllano molto bene, addirittura si avverte la differenza tra i vari tipi di veicoli. **Ed è anche divertente sfasciare le macchine controllate dal computer.** Ma non è sufficiente. Persino l'idea degli ostacoli sul circuito (secchi della spazzatura, paletti, barriere metalliche, e così via) non aggiunge un gran che al divertimento e alla longevità del gioco. Qando li investite, perdete pochi chilometri di velocità, ma poi torna tutto come prima. È abbastanza improbabile che non riusciate a finire una corsa, anche se avete a disposizione solo una manciata di secondi





[1] Alcune macchine hanno buona tenuta di strada, altre sono più veloci. [2] Il Fire Monster Truck è lento ma in curva si comporta ottimamente.

Tecnicamente *Burning Road* è ben definito e le macchine si controllano molto bene, addirittura si avverte la differenza tra i vari tipi di veicoli. Ma non è sufficiente.











[1] Con il replay potete osservare il vostro pessimo stile di guida in tutto il suo splendore. [2] Ottavo su otto. E con il pedale dell'acceleratore a tavoletta. [3] State attenti agli oggetti sulla strada, tipo bidoni e paletti. [4] Ah, e le altre macchine.

In alternativa...

Need For Speed	Electronic Arts
Ridge Racer Revolution	Namco
Impact Racing	Jvc





■ CASA:	FunSoft	■ SVILUPPATORE:	Toka
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.110.000	■ GENERE:	Corse









[1] Ci sono tre diverse superfici su cui correre, ovvero sentieri fangosi, neve scivolosa e, incredibilmente, asfalto. [2] Potete tenere d'occhio la situazione di gara grazie allo scanner che si trova a destra in alto sullo schermo. [3] Chi ha deciso di introdurre le condizioni atmosferiche nei giochi per computer?





[1] Speriamo che quel tunnel finisca presto. [1] Una bell'immagine del Fire Monster Truck.



tra un controllo. **L'impressione è che ce ne siano uno ogni cento metri. In effetti, la voce che vi dà l'ok a ogni controllo si ripete in media ogni minuto.**

Il prodotto è di media qualità. Soffre anche di cadute del tipo: "Siete in prima posizione, sbattete contro un muro e vi ritrovate in ottava posizione", fatto che non dovrebbe accadere se non in sala giochi. Che altro dire? Se il gioco avesse avuto caratteristiche più interessanti, non avremmo avuto dubbi. Ma le opzioni sono le più comuni come il cambio manuale o automatico. Grande, in un modo è il giocatore a cambiare marcia, nell'altro è il gioco che le cambia automaticamente.



Lo sviluppo del gioco è assolutamente insoddisfacente. Non è sbagliato o brutto, è solo noiosamente normale, non contiene nulla che possa indurvi a giocarlo per più di due giorni. Nemmeno collegando due PlayStation o percorrendo i circuiti al contrario in modalità pratica. Per farlo, dovete accelerare, fare un testa coda e dirigervi nella direzione opposta. In breve tempo passerete il primo punto di controllo e sarete in testa alla corsa, quindi le altre macchine incominceranno a inseguirvi. Potrebbero anche farne a meno. 

Vieni a fare un giro sulla mia Torpedo Blu

Potete scegliere tra quattro macchine, con diverse caratteristiche, considerando come unica caratteristica evidente la capacità di una macchina di tagliare le curve in controsterzo. La Fireball pare tenere bene la strada (sempre che non siate sul ghiaccio), mentre la Nitro gialla e verde va bene sui rettilinei, ma in curva è un vero disastro. Peccato, tutti i circuiti sono pieni di curve.



Macchina Blu
Dopo il fire monster truck, è la seconda macchina per i principianti. Sceglietela dopo che avete familiarizzato con il circuito. Almeno ha delle belle strisce blu.



Fire monster truck
La più lenta ma la più stabile. Non di molto. Iniziate con questa e imparate a prendere le curve in controsterzo, utile per familiarizzare con il circuito.



Nitro
La migliore del gruppo, raggiunge la più alta velocità ma ha una tenuta di 2. Non che ci sia molta differenza tra uno e due.



Little red...
Passiamo alla categoria delle velocità folli. Difficile da controllare, ma potete rifarvi degli incidenti in curva con potenti accelerate sui rettilinei.



Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	6
■ SONORO:	7	■ PRESENTAZIONE:	5
■ LONGEVITÀ:	6	■ ORIGINALITÀ:	2

Sebbene appaia interessante, non c'è abbastanza carne al fuoco per saziarvi. *Burning Road* è più uno spuntino da tre riprese che un vero pasto a più portate.

5

Davis Cup Tennis

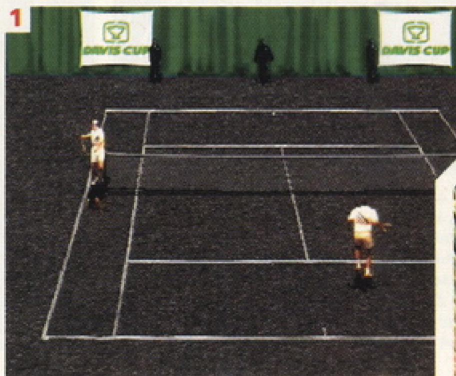
Nonostante l'ampia **presenza** di oggetti **sferici,** non si può proprio **definirlo** un gioco a 'tutto **tondo'...**

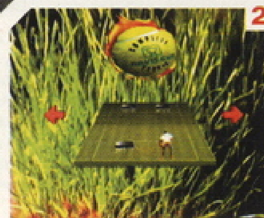
All'inizio del secolo, in America, si iniziò a disputare la Coppa Davis, divenuta ora uno dei più prestigiosi tornei internazionali. In tutto sono 115 le nazioni che vi partecipano. Attraverso una serie di scontri preliminari viene definita la rosa delle 16 nazioni più forti. È questo il punto in cui si inizia a giocare con *DCT* per PSX.

Ogni nazione in gioco presenta tre tennisti; questo ci permette di scegliere con chi giocare tra un impressionante totale di 48 atleti, ciascuno con le sue personali caratteristiche (tra le quali troviamo la potenza del servizio, la velocità, e persino la correttezza, che definisce la probabilità che il tennista perda le staffe). A favore del gioco va detto che offre una notevole quantità di opzioni. Inutile a dirsi, è possibile giocare il torneo completo, la Lega, o partite singole e di allenamento. Cosa più importante, è prevista un'opzione per il multi-tap, che permette di avere fino a quattro giocatori, in qualunque combinazione singolo/doppio - umano/computer.

Nonostante sia ufficialmente su licenza della Coppa Davis, il gioco non si prende molto sul serio. La schermata nella quale scegliamo il tennista mostra una galleria di volti digitalizzati; una volta scelti, questi si mettono a fare facce buffe oppure mostrano il pollice (alla Fonzie) con aria un po' idiota ma abbastanza divertente. Anche sul campo il gioco mantiene questo approccio leggero. Quando vengono sconfitti, i tennisti si buttano in ginocchio a pigliare a pugni il terreno. Per tutto il tempo, poi, si può sentire la folla che grida cose tipo "Ma vieni!" oppure "Corri!". Buffissimo è un personaggio del pubblico che compare ogni tanto gridando "Bruno!". Per quanto sia un pochino sconcertante, in effetti riesce sempre a strappare un sorriso. Sfortunatamente, a questo punto dobbiamo iniziare anche con le stroncature.

Il fatto è che i giochi di tennis, o funzionano bene, o non funzionano del tutto. Altri giochi (RPG o piattaforme, ad esempio) possono essere visti sotto molti aspetti. Un gioco potrebbe essere eccessivamente semplice, ma comunque divertente. Un altro affascinante, potrebbe avere un sistema di controllo scomodo. Sono così tanti i fattori da prendere in considerazione, che anche giochi con qualche difetto possono essere complessivamente validi. Però, nei giochi di tennis, quando diventa impossibile giocare dignitosamente, è meglio lasciar perdere. Quindi, sebbene suoni piuttosto strano, la nascita delle console a 32-bit non ha portato i giochi di tennis a nuovi livelli di grandiosità. Questa potrebbe essere la sfortuna di un gioco peraltro ottimo.



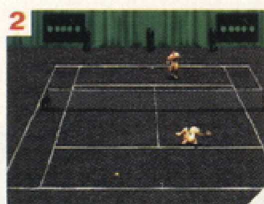


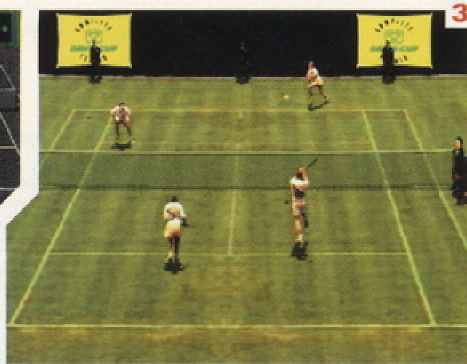
[1] Se ci si annoia, si può sempre andare a schiaffeggiare il raccattapalle con la nostra racchetta. [2] Qualunque combinazione di giocatori umani ed elettronici può essere selezionata.

In Alternativa...

Sampras Extreme Tennis	7/10	PSM9
Davis Cup Tennis	6/10	PSM11
Power Serve Tennis	3/10	PSM2

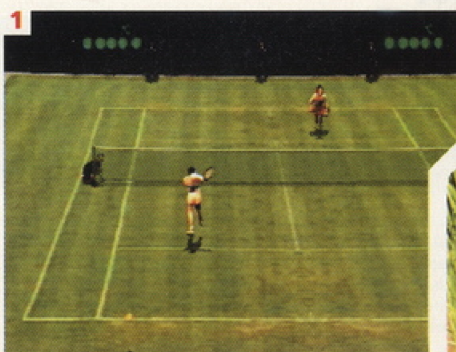


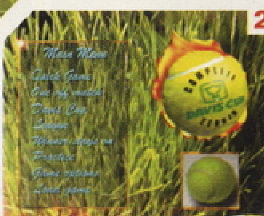




[1] Il campo è meravigliosamente lindo. Ci vorranno litri di MastroLindo. [2] Un atleta deformato in seguito a una caduta. [3] Anche il doppio. Evviva.

Sul campo il gioco mantiene questo approccio leggero. Quando vengono sconfitti, i tennisti si buttano in ginocchio a pigliare a pugni il terreno





[1] Grazie alle dettagliatissime [e lente] animazioni, abbiamo mancato la palla di circa 6 metri. [2] Ma guarda quante opzioni. Sono un sacco.

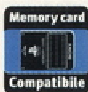
Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	8	GIOCABILITÀ:	5
SONORO:	8	PRESENTAZIONE:	8
LONGEVITÀ:	7	ORIGINALITÀ:	3

Un gioco di tennis molto ben confezionato. Impeccabile sotto ogni aspetto, se si tralascia la giocabilità.

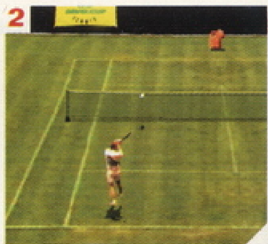
5

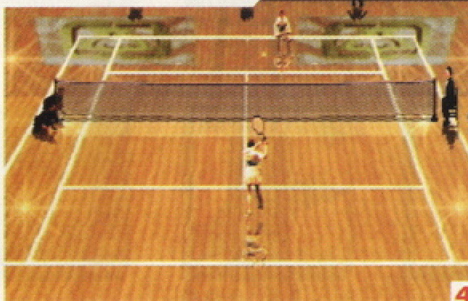






■ CASA:	Telstar	■ SVILUPPATORE:	The Dome
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Stati uniti
■ PREZZO:	L.105.000	■ GENERE:	Sportivo

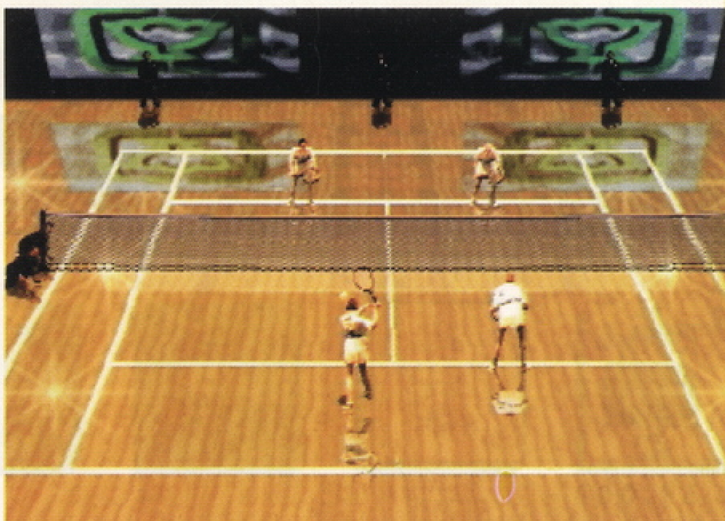



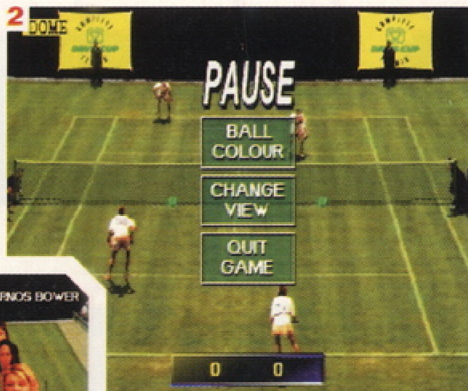



[1] È tempo di Coppa Davis. Diamo una lezione a questi poveretti. [2] La fase di allenamento. Il matrimonio perfetto tra uomo e macchina (nettamente più brava). [3] Scegliamo il campo. Spiacenti, ma di Wimbledon non se ne parla nemmeno. [4] Ecco di nuovo il campo luccicante. [5] Il gioco ha fino a 48 giocatori, tre per ogni nazione.

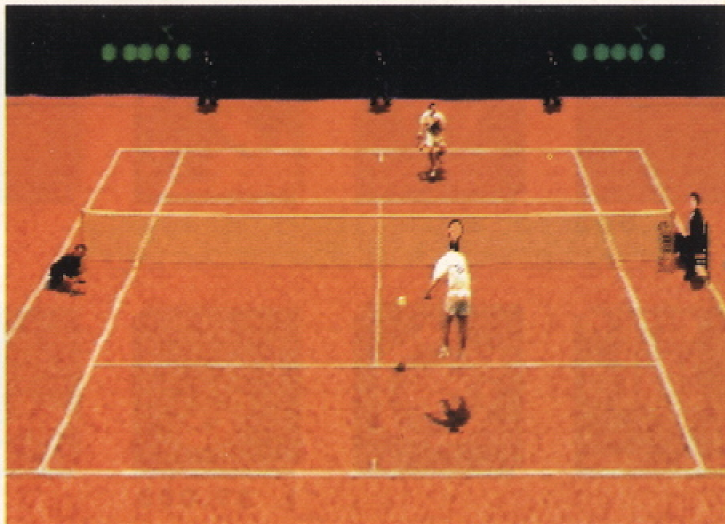
DCT è un buon esempio di ciò. Il fattore più importante in un buon gioco di tennis è dato dai controlli. Il tennis del GameBoy lo dimostra adeguatamente. Questa microscopica macchina, che ha più o meno la potenza di una calcolatrice tascabile, è il sistema che offre uno dei più giocabili tennis elettronici di tutti i tempi. Anche i controlli di *DCT*, semplici e intuitivi, sarebbero a questi livelli. Ma il tutto viene rovinato dalla presenza dei tennisti digitalizzati. L'inclusione di animazioni ultra-realistiche per i movimenti degli atleti è un serio intoppo allo scorrere del gioco. Una volta raggiunta la pallina tutto funziona a puntino, ma arrivare fino a lì è tutto un altro affare. C'è un piccolo ritardo tra il momento in cui si preme il joypad e quello in cui il tennista si muove effettivamente, mentre il gioco carica l'animazione, e questo rovina il divertimento. Per quanto di limitata importanza, questo difetto tarpa le ali al gioco. La frustrazione diminuisce quando si inizia a tenere in conto il ritardo, ma il difetto rimane e infastidisce ancora.

Sarebbe bello poter dire che in fondo *DCT* è comunque degno di essere giocato, ma avendo finito di recensirlo, dobbiamo ammettere che è molto improbabile che torneremo a giocarci. 









[1] Fra un game e l'altro abbiamo modo di vedere come sta andando il gioco, con tutte le statistiche. [2] Se non vi piace giocare dall'alto, cambiate la visuale. [3] Questi sono i poveretti che subiranno i nostri colpi. Orrenda sorte.



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

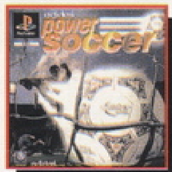
TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

3d Lemmings

L. 89.000

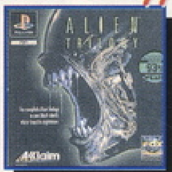
Actua Golf

L. 79.000

Adidas Power Soccer

L. 86.000

Agile Warrior

L. 89.000

Alien Trilogy

L. 92.000

Alone in the Dark

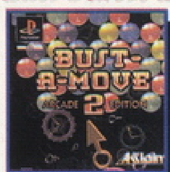
L. 74.000

Andretti Racing

L. 85.000

Broken Sword

L. 85.000

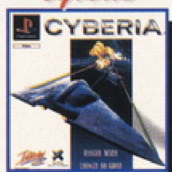
Bust a Move 2

L. 65.000

Casper

L. 79.000

Crash Bandocot


L. 86.000

Cyberia

L. 79.000

Davis Cup tennis

L. 76.000

Descent

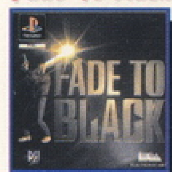
L. 86.000

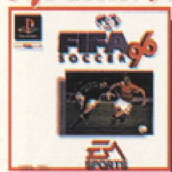
Extreme Pinball

L. 89.000

COMPUTER ONE

METTE I PREZZI K.O.

Fade To black

L. 92.000

Fifa Soccer 96

L. 59.000

Fifa Soccer 97

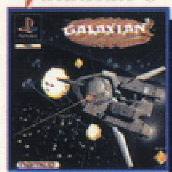

L. 85.000

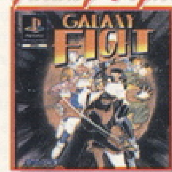
Final Doom

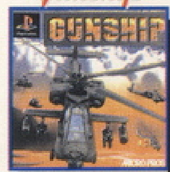
L. 76.000

Formula 1

L. 86.000

Galaxian 3

L. 83.000

Galaxy Fight

L. 84.000

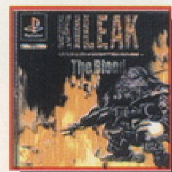
Gunship

L. 85.000

In the Hunt

L. 76.000

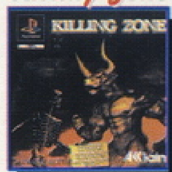
Jumpin' Flash 2

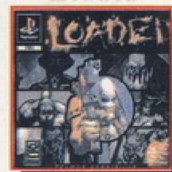
L. 86.000

Kileak the blood

L. 79.000

Kileak the blood 2

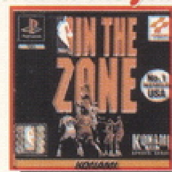
L. 89.000

Killing Zone

L. 74.000

Loaded

L. 75.000

Magic Carpet

L. 89.000

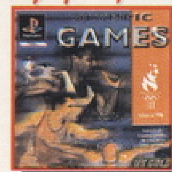
Nba in the zone

L. 59.000

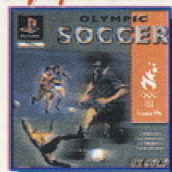
Nba Jam T.E.

L. 64.000

Need for Speed

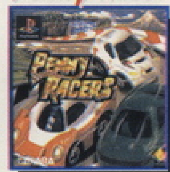
L. 89.000

Olympic Games

L. 85.000

Olympic Soccer

L. 88.000

Panzer General

L. 89.000

Penny Racer

L. 82.000



La favolosa Playstation a lire 45.000 mensili. Come??? telefona subito!


Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi della Legge 50. Prezzi IVA COMPRESA



COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

SUPER OFFERTA solo per Novembre '96

Sony Playstation Lit. 397.000 *iva inclusa!*

Scatta l'operazione PRESENTA UN AMICO

Dal 1 al 30 novembre 1996
a tutti i nostri Clienti che
presenteranno un nuovo acquirente
della Console Sony Playstation
verra' riservata la possibilita'
di acquisto di un gioco a
condizioni INCREDIBILI!
provare per credere!!

Acquistare da Computer One conviene SEMPRE!

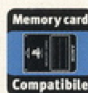


VENDITE RATEALI ANCHE PER CORRISPONDENZA



■ CASA:	Gremlin Interactive	■ SVILUPPATORE:	Interno
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ ORIGINE:	Gran Bretagna
■ PREZZO:	L.110.000	■ GENERE:	Golf



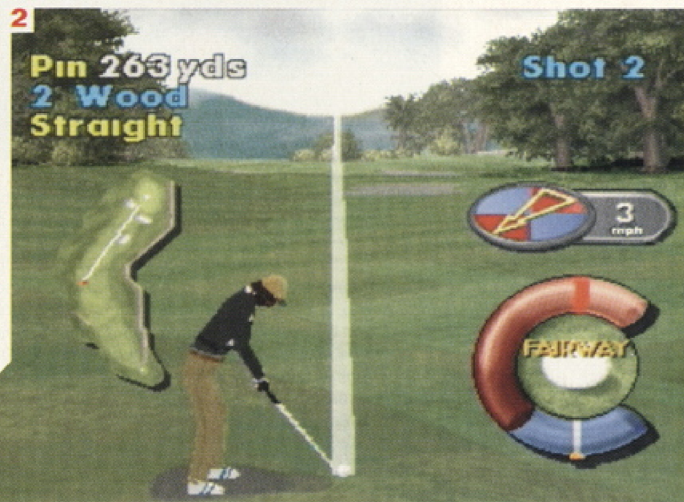


Actua Golf

Dove diavolo si era cacciato? Tutti noi della redazione abbiamo festeggiato l'arrivo di questo attesissimo golf su computer...







[1] L'attenzione al dettaglio è tale da includere anche le punte sotto le suole delle scarpe. [2] E non tralascia i gradevoli disegnini tipici dei pantaloni.

Il giovane Steve McKevvit, della Gremlin Interactive, è arrivato più o meno tre settimane fa, con un bel sacchettino giallo stretto al petto. Nel sacchettino c'era *Actua Golf*. 'Scusate per il ritardo', ha detto. 'Ritardo? RITARDO?', abbiamo gridato come un sol'uomo. 'Lo stavamo aspettando l'ottobre scorso! C'era traffico?', abbiamo insistito, forse esagerando un po', ma ci vorresti spiegare cosa cavolo è successo?' 'Erm... Sapete.. Si smanettava...', ha risposto con espressione audace. Ci siamo messi a sedere, tralasciando alcuni dettagli spaziotemporali che fanno si che ben pochi smanettamenti durino tutto questo tempo. Non ha insistito, passando invece a dichiarazioni un po' più sensate.

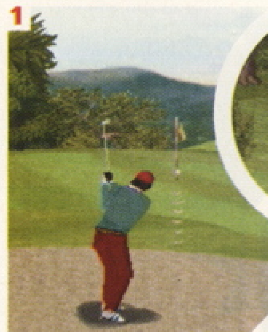
'Allora, per adesso *Actua Golf* ha solo due campi, ma abbiamo intenzione di fare un disco con nuovi campi in futuro.'

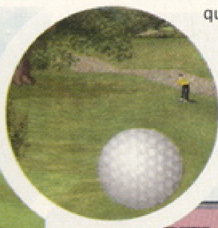
Avrebbe potuto continuare dicendo 'Ma questo in realtà non è importante in questo momento'. Effettivamente, due piste è pressoché lo standard, adesso - il rivale di *Actua Golf*, *PGA Tour '97* contiene solo un paio di campi.

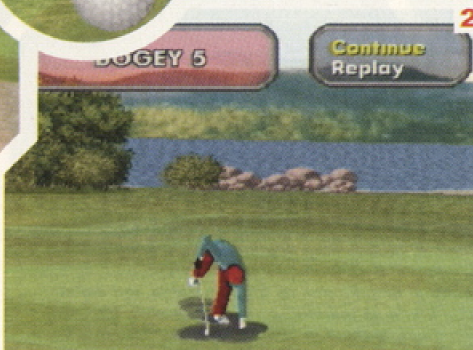
Tutto il gioco è composto da filmati digitalizzati - basta vedere i movimenti fluidi - e i commenti sono di Peter Aliss (La Voce del Golf) e da un tizio della radio britannica. Come si chiama... er... Tony Adamson.

Dunque, dopo mesi e mesi e mesi e mesi (e mesi) è arrivato. Valeva veramente la pena di aspettare questo *Actua Golf*? Continuate a leggere e scoprirete LA VERITÀ. Si, ne valeva la pena. L'atmosfera è splendidamente rilassata. Il primo compito è scegliere il colore della pelle, seguito dall'abbigliamento. Bianco o nero? Non è possibile cambiare il sesso del golfista (per quanto si dica che alcune cliniche possano rimediare anche a questo). Il vestitino è quello classico del golfista, con tanto di maglione con collo a V, eccetera.

Alla prima buca, notiamo subito il nostro eroe che si china tranquillamente per sistemare la pallina sul tee. I filmati

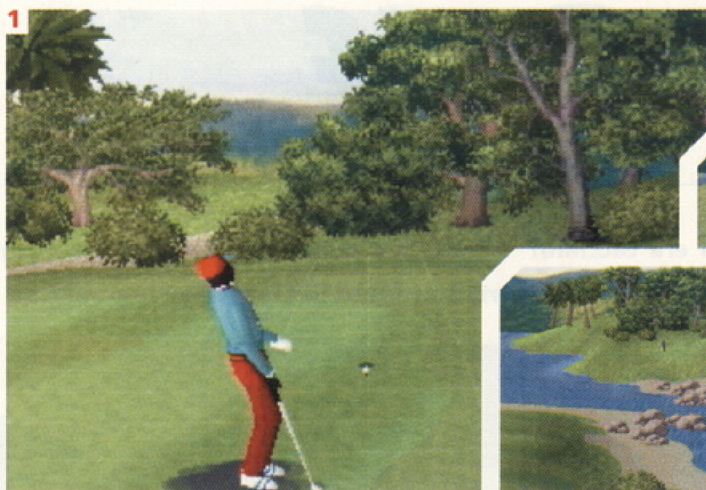








[1] La sabbia si solleva delicatamente - assieme alla pallina. [2] Ma non migliora il bogey da cinque che siamo riusciti a 'conquistare'. [3] Un giretto sulle spiagge della costa ci dà un'idea della grafica che questo gioco ha in serbo per noi.







[1] La reazione del giocatore quando la palla si ferma di fianco alla buca. [2] Per far passare la pallina sopra l'acqua è necessario un buon colpo. [3] I green in questo gioco sono assolutamente immacolati. Secondo la Gremlin anche le spese per i giardinieri dovrebbero essere piuttosto basse.

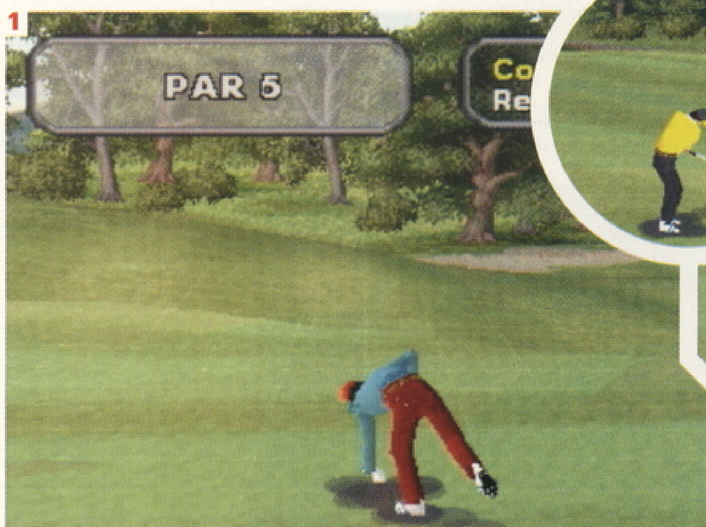
sono piuttosto adeguati per tutto il gioco. Ci si aspetterebbe che riprendere i movimenti di un golfista sia un po' più semplice che quelli di un branco di giocatori di calcio, ma alla Gremlin hanno scoperto il contrario. Poiché l'occhio segue sempre un solo tizio, il movimento deve essere precisissimo. E i golfisti hanno tutta una serie di piccole affettazioni. Agitano le braccia con gioia, oppure fanno ciondolare le mazze con aria infastidita quando falliscono un semplice putt. **E il modo in cui estraggono la pallina dalla buca e salutano disinvoltamente la folla è assolutamente meraviglioso.**

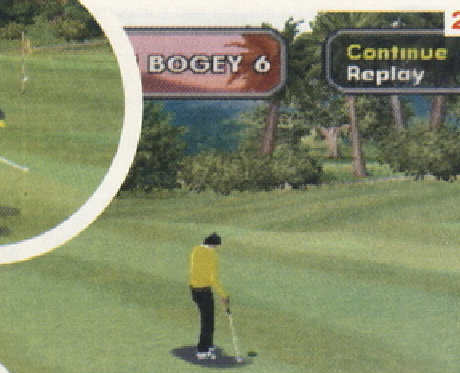
Actua Golf è molto più puntato verso una simulazione, piuttosto che verso un chiassoso arcade, eppure lo si può giocare quanto si vuole. Le solite opzioni sono presenti, si può scegliere tra un sacco di mazze e ci sono una serie di aiuti per il principiante. E servono eccome, poiché *Actua Golf* è difficile, anche in modalità Dilettante. Quando lo Swingometro scheggia verso la linea del cliccaggio (parla italiano...) il margine d'errore è ridotto. Esagerare da una parte o dall'altra l'effetto dato alla palla avrà risultati terribili.

Ambedue i percorsi sono fittizi - uno si trova in Scozia, l'altro negli USA. Quest'ultimo è incredibilmente scenografico, con le sue spiagge e lussureggianti macchie di verde. Al tee di ogni buca abbiamo tre opzioni: si può giocare (ovviamente) o fare una visita guidata della buca, mentre il commentatore da noi scelto si prodiga in una lirica descrizione del miglior modo per acciuffare la fairway ed evitare i bunker. E la terza opzione è una camminata sul percorso. Incredibilmente divertente. Si può svolazzare in giro, zoomando sugli alberi, usando i pulsanti e la croce direzionale. **Ci siamo divertiti un sacco esplorando le spiagge americane, catturando delle schermate da cartolina, così, tanto per fare. Speriamo che qualcuna delle immagini sia riuscita a raggiungere queste pagine.** Per i posteri, naturalmente. Date un'occhiata alle schermate, già che ci siete. La grafica è piuttosto raffinata - osservate i cieli vorticosi e umorali della Scozia, e i disegni sui maglioni. Naturalmente è tutto molto verde, trattandosi di golf, ma anche così *Actua Golf* è un bel vedere. I movimenti della telecamera sono molteplici - essenzialmente, è possibile vedere i propri colpi da ogni angolatura, e se non se ne trova una che ci vada abbastanza bene, allora è possibile modificarne una perché risponda ai nostri desideri.



Actua Golf è molto più puntato verso una simulazione, piuttosto che verso un chiassoso arcade, eppure lo si può giocare quanto si vuole.





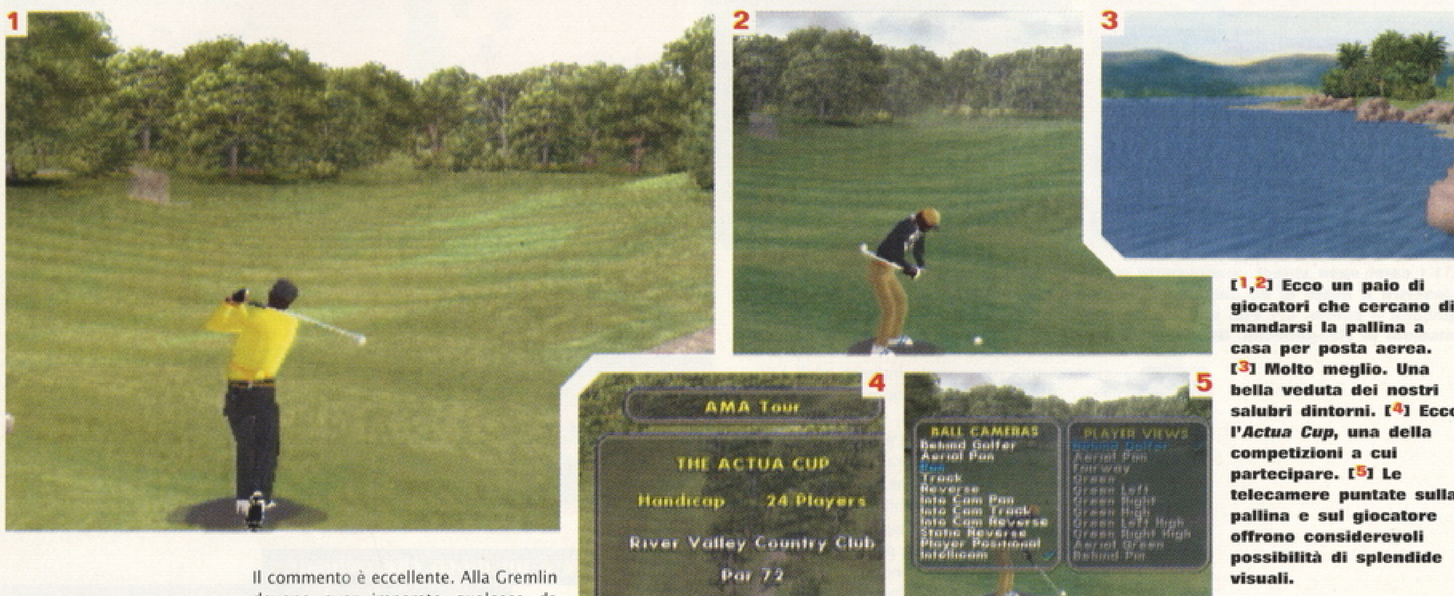


[1] La digitalizzazione è perfetta. Notate come l'ombra si muova esattamente seguendo i movimenti del golfista. [2] Il golfista può anche essere visto dall'alto, mentre si dispera per un altro semplice putt andato male. [3] Se la tensione diventa eccessiva, fate come suggerisce Baglioni, e 'Strada Facendo' incontrerete la spiaggia... [4] ...oppure il pigro entroterra.

Primo piano sul green



[1] Proprio come *Actua Soccer*, il golf ha un approcio Ikea alle schermate. Raffinato, funzionale e senza fronzoli. [2] Ecco una schermata di opzioni... [3] ... ed eccone un'altra.



[1,2] Ecco un paio di giocatori che cercano di mandarsi la pallina a casa per posta aerea. [3] Molto meglio. Una bella veduta dei nostri salubri dintorni. [4] Ecco l'*Actua Cup*, una della competizioni a cui partecipare. [5] Le telecamere puntate sulla pallina e sul giocatore offrono considerevoli possibilità di splendide visuali.

Il commento è eccellente. Alla Gremlin devono aver imparato qualcosa da *Actua Soccer*, il cui commento era probabilmente il migliore tra i giochi di calcio. La voce di Peter Aliss è incredibilmente tranquilla e rilassata - esattamente il contrario di alcuni commentatori nostrani, per intenderci. I commenti sono una grande aggiunta al gioco. Ci si ritrova a cercare disperatamente di fare un bel tiro per evitare che Peter Aliss decida di stroncarci.

Raffinatezza a parte, *Actua Golf* si mantiene nella tradizione del golf su computer. È necessario valutare gli effetti del vento, abbiamo lo swingometro da controllare, e per far partire il tiro sono necessarie tre pressioni sul pulsante - come, praticamente, in ogni altro gioco. E sono disponibili tutte le forme di competizione, dall'allenamento, ai tiri singoli e ai match, fourball, skins e i tornei amatoriali e professionistici, in cui competere per soldi e trofei.

Actua Golf non fa dire 'wow', come invece faceva il fratellino *Actua Soccer*, ma d'altro canto il golf è un gioco completamente diverso. Non si tratta di azione frenetica, ma di una calma soddisfazione sportiva. E sebbene non ci sia modo di dimostrare inoppugnabilmente che *Actua Golf* sia superiore a *PGA Tour '96* in termini di giocabilità, le voci di Aliss e Adamson donano quel tantino di interesse in più al gioco. Sì, ne valeva proprio la pena.



È stato un buon tiro? Dalla reazione del signore con i pantaloni gialli sembrerebbe di sì...

In alternativa...

PGA Tour '96	Electronic Arts
PGA Tour '97	Electronic Arts
World Cup Golf	US Gold
Virtual Golf	Gremlin Graphics

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	7
■ SONORO:	8	■ PRESENTAZIONE:	7
■ LONGEVITÀ:	7	■ ORIGINALITÀ:	6

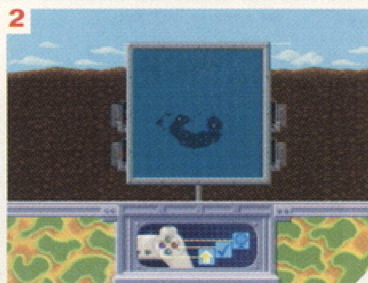
L'abbiamo atteso a lungo, ma sono 36 buche da favola. Il movimento del giocatore è fluido e il commento splendido. Giocateci.

8

Return Fire

Avanziamo furiosamente nel nostro carrarmato lungo il viale , al suono di un famoso brano di musica classica. Spariamo selvaggiamente all'elicottero che ci insegue. Ridiamo, anche se in fondo soffriamo...







[1] I carri sono veloci, manovrabili e fanno abbastanza disastri. Un po' come <inserire il nome di un calciatore a vostro piacimento>. Salvo il fatto che non giocano a calcio. [2] Una mappa. Davvero. [3] L'elicottero è ideale per le missioni di ricognizione. Blah blah blah blah...

Facciamoci una passeggiata indietro negli anni, giù per il Viale delle Rimembranze. Troviamo il Mega Drive, lì al numero 24, vicino di casa del Super NES. Ancora più in là c'è il nostro vecchio amico, l'Amiga. Una volta c'era un suo gioco che si chiamava *Firepower*, il quale, sebbene deboluccio graficamente, si redimeva in quanto a giocabilità. Ok, non era il miglior gioco di tutti i tempi, ma il principio dell'incursione furtiva e feroce aveva affascinato molte persone. L'idea era di scorrazzare in un veicolo corazzato fino alla cattura della base avversaria, rubare la loro bandiera, e tornarsene gambe in spalla a casa, per godersi il meritato riposo. Questo mentre la squadra avversaria cerca di farci la stessa cosa. Ci si può immaginare che uno scontro diretto con un vecchio amico sia causa di gran divertimento per tutti quanti. Beh, tutti e due.

Return Fire è quasi un rifacimento perfetto di *Firepower*, anche se con aggiuntine qua e là. Un *Firepower* in ghingheri, si potrebbe dire. Teoricamente, il combattimento ha luogo su qualche isola agli antipodi - dall'altra parte del globo, per i geograficamente svantaggiati. Per quanto, se qualcuno leggesse quest'articolo in Australia o in Nuova Zelanda... vabbè, non importa. Il gioco fece abbastanza rumore quando venne pubblicato per il 3DO più di un anno fa, ma del resto qualunque cosa avrebbe fatto rumore, viste le condizioni in cui versava quel mercato. A essere sinceri non ci sono cambiamenti significativi tra questa versione e quella per 3DO.

Return Fire è un gioco che richiede un'astuta combinazione di pianificazione strategica, unita a una salutare manciata di violenza estrema

Return Fire è un gioco che richiede un'astuta combinazione di pianificazione strategica, unita a una salutare man-







[1] Ah, la vita agreste. Ah, i bimbi che giocano. Oh, che bello distruggere tutto quanto. [2] Noi abbiamo l'elicottero, lui ha un tank. [3] E, in un batter d'occhio, il nostro elicottero è nel paradiso degli elicotteri, mentre il suo carrarmato procede.

In Alternativa...

Al momento *Return Fire* è l'unico gioco del genere per PlayStation.





■ CASA:	Time Warner Interactive	■ SVILUPPATORE:	Silent/Prolific
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.109.900	■ GENERE:	War game d'azione

[1] Un APC in azione. Probabilmente significa Armoured Patrol Car (Mezzo Corazzato di Sorveglianza). Ad ogni modo, sono letali. [2] Distruggiamo questo ponte? Potrebbe tornare utile più tardi. [3] Così tanti edifici, così poco tempo. [4] Scegliamo il veicolo corazzato. [5] Attenzione, scherzetto in arrivo. Sono le freccette rosse. [6] Campo base! DISTRUGGERE!

ciata di violenza estrema. Buona cosa, riteniamo. Giocato da solo, non è particolarmente efficace, semplicemente perché gli avversari guidati dal computer non sono abbastanza forti. Laddove si è coscienti che un avversario umano cercherà sempre di assalirci direttamente alla gola, sembra che la CPU preferisca prenderla alla lontana, senza attacchi diretti.

Caspita, lasciate perdere il gioco in solitario. *Return Fire* in due è molto meglio.



Nel gioco ci sono più o meno 60 mappe sulle quali avanzare, sempre più complesse man mano che si progredisce. Si parte con quattro veicoli: un elicottero (vola - incredibile, vero? - ed è eccezionale per esplorare i dintorni), un APC (piuttosto lento, ma con dei terrificanti lanciarazzi per quando si ritiene di dover infliggere seri danni), una jeep (velocissima, piuttosto vulnerabile al fuoco nemico, ma è comunque l'unico veicolo con il quale si possa catturare la bandiera del nemico) e un carro armato (vanno abbastanza veloci e abbattono gli elicotteri nemici).

Si possono utilizzare questi mezzi in qualunque ordine - parte della strategia, appunto - con l'obiettivo di distruggere le basi nemiche e recuperare le bandiere. Quindi, ad esempio, se si deve attraversare un corso d'acqua per una missione di esplorazione, l'elicottero è giusto quello che ci vuole. Alcuni corsi d'acqua hanno un ponte che li attraversa, e potrebbe essere vostro interesse distruggerlo - naturalmente, facendolo, non sarà più possibile usarlo neanche per voi.



La cosa più bella di *RF* è che non c'è il modo *giusto* per giocarvi. Ogni esplosione può cambiare sensibilmente il livello. Si incontrano ampie distese di torrette e lanciarazzi, e dal modo in cui ci si appropria delle risorse le cose cambiano.

Appropriatamente, i compositori hanno preferito un pezzo di musica classica, piuttosto che la solita musichetta elettronica. Scagliarsi giù per un viale con un carrarmato viene meglio, accompagnati da un buon pezzo classico, **per quanto il motivo per cui un famoso giocatore americano di baseball compaia nella breve sequenza della vittoria rimanga assolutamente misterioso.**



La grafica fa il suo dovere egregiamente, essendo più importante una visione complessiva del territorio piuttosto che l'attenzione al dettaglio. Se avete un amico a cui piacerebbe spararvi, raccomandiamo calorosamente *Return Fire*, ma se dovete giocarlo da soli, beh, probabilmente non lo troverete entusiasmante.

Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	7
■ SONORO:	9	■ PRESENTAZIONE:	5
■ LONGEVITÀ:	8	■ ORIGINALITÀ:	4

In due è meglio che da soli, ecco tutto. *Return Fire* è uno dei migliori giochi testa a testa sul mercato. Ignorate la grafica spartana la giocabilità è quella che conta.

7

Williams Arcade's Greatest Hits

La Williams ritorna ai vecchi tempi dei giochi da bar, con un titolo che include una serie di vecchi classici e una raccolta interattiva dell'epoca d'oro dei coin-ops.

Questa raccolta è un vero e proprio *Chi è Chi* dei videogiochi del passato. Dei sei titoli inseriti, quattro possono essere definiti dei Classici (*Robotron 2084, Defender, Defender II* e *Bubbles*), mentre gli altri sono etichettabili come giocabili (*Joust* e *Sinistar*).

Come per il titolo della Namco dedicato ai bei tempi andati, *WAGH* (d'ora in poi lo chiameremo così) è interessante non solo per i singoli giochi raccolti. Questo perché è da considerare un cd-rom interattivo sull'epoca d'oro dei coin-op grazie all''introduzione storica di ogni titolo, alle rare immagini delle macchine vere e proprie e al materiale promozionale e **alle interviste esclusive con i creatori e programmatori dei giochi**.



Il materiale informativo è molto interessante (lo sapevate che *Defender* ha venduto oltre 60.000 copie?) e aumenta l'interesse a un pacchetto altrimenti un po' scarno.

Cosa si può dire dei giochi? Una precisa valutazione complessiva è difficile da dare. I giochi sono diversi tra loro per stile e giocabilità. Il loro gradimento dipende dalle preferenze personali. Chiunque sopra i 25 anni probabilmente è felicissimo al pensiero di giocare nuovamente a *Robotron 2084*; mentre i giocatori più giovani penseranno che siamo dei malati di mente.



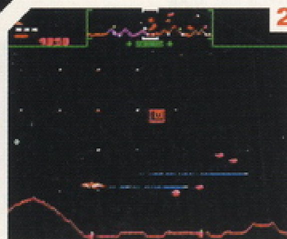
WAGH* è allo stesso livello, se non leggermente superiore, di *NAMCO Museum Vol. I. Ambedue le raccolte offrono sei giochi, di cui quattro dei veri classici (nel caso di *NAMCO Museum* sono*Galaga, Rally-X, Pac Man e Toy Pop*) e due minori (*Bosconian* e *Pole Position*).

La presentazione di *WAGH* non è all'altezza della raffinata mostra virtuale della Namco, anche se il Museo 3D era lento, ingombrante ed eccessivamente complesso. Il più delle volte si finiva per caricare semplicemente il gioco che interessava.

A questo punto, la graduatoria dei giochi inseriti in *WAGH* secondo noi è (partendo dal basso) la seguente: *Sinistar, Joust, Bubbles, Defender, Defender II* e il geniale *Robotron 2084*. Naturalmente, qualunque siano le vostre preferenze, alla fine vi ritroverete a giocare alcuni titoli solo una volta. Quindi starà a voi sapere quali sono i giochi che vi interessano di più e che soddisfano la vostra vena nostalgica. Solo così riuscirete a giustificare l'acquisto.





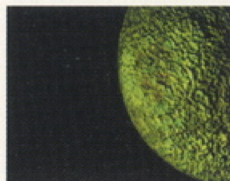


[1] *Robotron* è meraviglioso. Niente poligoni, nessun filmato digitalizzato. [2] *Defender 2* è veloce e DIFFICILE.

Contatto con la stazione spaziale Williams

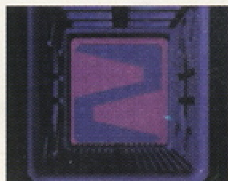
Intro











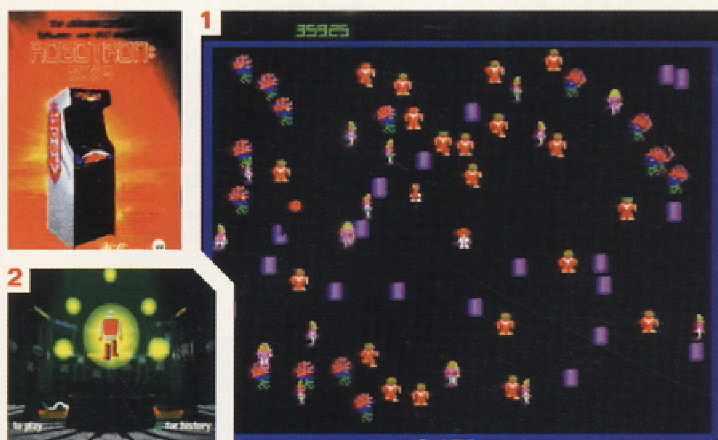


L'intro obbligatoria è presente in *WAGH*, per quanto non sia realmente necessaria (né particolarmente buona). Comunque, la nostra navicella spaziale viaggia nell'universo, schivando grossi pianeti, diretta alla stazione spaziale Williams. Eccoci entrare nella baia d'ancoraggio e nella vasta stanza dove selezionare i giochi. Wow.



■ CASA:	GTi/Williams	■ SVILUPPATORE:	Digital Eclipse
■ DATA DI USCITA:	Disponibile	■ PROVENIENZA:	Stati Uniti
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Raccolta di Classici

Robotron 2084



[1] Per noi il migliore è *Robotron 2084*. Pieno di azione e difficile da abbandonare.
[2] Un Robotron a passo di marcia fa partire il gioco.

Il nostro favorito e probabilmente il gioco più innovativo di tutta la raccolta, *Robotron 2084* è indubbiamente un prodotto di gran classe. L'obiettivo è quello di dirigere un superuomo modificato geneticamente e carico di armi, in una missione per salvare l'ultima famiglia umana (Daddy, Mommy e Mike) da un assalto di devastanti Robotron. L'originalità di *Robotron 2084* nasce dal doppio sistema di controllo che permette di direzionare gli spari indipendetemente dal movimento del protagonista e dal numero impressionante di nemici da massacrare. Sparare ai cattivoni (Grunts, Hulks, Brain Robotrons e soci), evitare il loro fuoco, raccogliere gli umani e passare al livello successivo. Questo è tutto, ma vi assicuriamo che il divertimento è straordinario. Veloce, rumoroso, colorato, eccitante - un gioco fantastico.



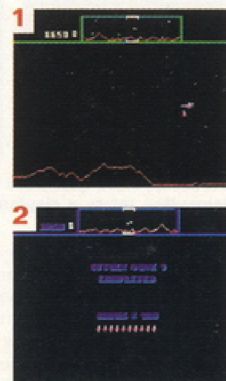
[1] C'è tutto il codice originale del gioco, schermata degli High Scores! compresa. [2] Raggiunto il quarto schermo, arrivano i Brain Robotron.

Defender I



[1] Una smart bomb al momento giusto, e i cattivoni sono spazzati via.
[2] Selezionando *Defender* un'astronave animata si lancia rombante nello spazio.

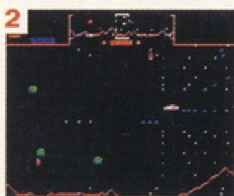
Un gioco che può essere considerato lo sparatutto per eccellenza è proprio *Defender*, anche se il primo gioco del genere è stato *Space Invaders*. Questo scintillante, elettrizzante sparatutto occupa un posto di riguardo nella memoria di molti giocatori di vecchia data. È un classico. Lo schema di gioco è rudimentale. Ci si muove a destra e a sinistra attraverso lo schermo e si spara a tutto quello che si muove. Abbiamo una gran quantità di nemici, dai semplici Landers, agli ingannevoli Baiters, agli "sparami e vedi che ti succede quando ti beccano i miei pezzettini" Bombers. Feroce! Siamo incaricati di proteggere il nostro piccolo mondo da una incursione aliena. I nostri uomini - in realtà una piccola accozzaglia di pixels con ben poco di umano - sono catturati dai Landers invasori. Se riuscissero a raggiungere la cima dello schermo, si trasformeranno in Mutanti incavolati e pronti ad attaccarvi. E questo si ripete, schermo dopo schermo, fino a che non si perde l'ultima vita. *Defender I*, va detto, è pura e semplice azione, senza sottigliezze nascoste, anche se la mancanza di schemi di attacco determina che ogni ondata è diversa dalla precedente. Questo, però, significa anche che in una occasione si riesce a raggiungere il sesto schermo senza perdere una vita, mentre la volta successiva potremmo venire orribilmente massacrati al secondo. *Defender* è anche molto, molto difficile, il che potrebbe traumatizzare giocatori abituati a giochi come *Krazy Ivan*, *Starblade α* e, ahem, *Defcon 5*.

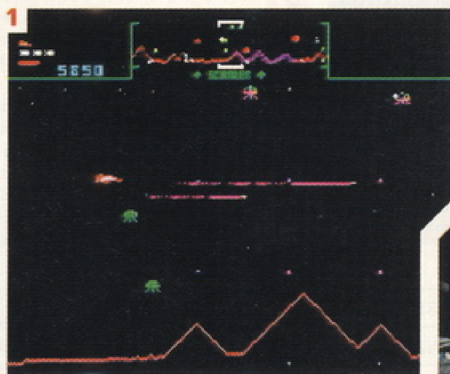


[1] Un'astronave trasporta un sopravvissuto. [2] Completando il livello sapremo quanti nemici abbiamo abbattuto.

Defender II

[1] Più curato, più cattivo, senza bugs e con la possibilità di andare in warp - ecco *Def II*. [2] L'azione defastante di una smart bomb. [3] Con *Def II* un'astronave si fa un rapido girettino per lo schermo.









Beh, è un seguito, no? E se mai un gioco è stato l'incarnazione del concetto "come prima, più di prima"... beh... quello è *Doom II*. Eppure, *Defender II* - altresì detto *Stargate* - concorre per il secondo posto. Fondamentalmente, il primo *Defender* era qualcosa fatto di fretta, quindi Eugene Jarvis decise di rivisitare il concetto, eliminare i bugs, dare una sistematina ai controlli, aggiungere qualche caratteristica in più e, insomma, realizzare il gioco che avrebbe desiderato fare subito.

La novità di *Defender II* è la possibilità di superare direttamente (cioè senza doverli giocare) quattro livelli. Questo viene fatto sparando ai Landers in volo per liberare gli umanoidi loro prigionieri, e raccogliendoli prima che tocchino terra. Raccolti quattro omini, potremo usare lo splendente Stargate, per ritrovarci quattro livelli di difficoltà più avanti.

Come il suo predecessore, *Defender II* è un gioco terribilmente difficile. I devoti di *Discworld* combatteranno invano, gli amanti di *Lemmings 3D* si troveranno a digrignare i denti. Ma i fanatici dell'high-score dovrebbero cimentarsi con questo intenso ed eccitante videogioco.

PlayTest **Williams Arcade's Greatest Hits**

Lo Stato dell'Arte - una galleria di capolavori dei coin-op



Seguendo la tradizione delle raccolte della Namco, *WAGH* ha con una serie di depliant, disegni pre-produzione, manifesti pubblicitari e foto dei coin-op e dei progettisti. Questa è una gradita aggiunta al pacchetto. Peccato che sia breve - probabilmente la maggior parte dellio spazio su CD è stata utilizzata per le interviste filmate.

Bubbles



[1] Bubbles si risucchia la sporcizia per ripulire il lavandino. [2] Mentre il lavandino inizia a risplendere, Bubbles si fa più grosso e inizia a sorridere.

Non molto conosciuto in Italia, *Bubbles* è piuttosto anomalo per essere un prodotto Williams, data la mancanza di sparatorie e la presenza di uno sfondo colorato. Questo peculiare giochino ha per protagonista Bubbles - una bolla (imprevedibile, nevvero?) - che deve ripulire un lavandino per poter fuggire... verso un altro lavandino. Bubbles deve risucchiare le macchie di grasso, le briciole e le formiche prima che lo faccia la donna delle pulizie. Man mano che la sporcizia scompare, Bubbles diventa più grosso. Quando anche l'ultimo pezzettino è stato ripulito, il lavandino si riempie. Ma se Bubbles non è diventato abbastanza grande, finisce nello scarico insieme all'acqua. Piuttosto diretto e divertente per qualche partita. È un peccato che non sia controllabile con un mouse (ERESIA!!!) - il joystick simula efficacemente qualcosa del genere, ma con un mouse sarebbe molto meglio.

Sinistar



[1] Quello schifoso di Sinistar si becca un po' di mazzate dalla nostra navicella. [2] Una volta che l'abbiamo distrutto, se ne torna semplicemente in giro.

Il meno noto *Sinistar* è sicuramente il fondo di magazzino di questa raccolta. È uno sparatutto a scorrimento multidirezionale - una sorta di incrocio fra *Asteroids* e *Bosconian* della Namco - in cui bisogna distruggere degli asteroidi perché liberino dei minuscoli cristalli monopixel. Quanti più cristalli riusciamo a raccogliere, tante più "sinibombs" avremo a nostra disposizione quando quel brutto muso di Sinistar (il cattivone) si inizierà a muovere. Purtroppo non si può parlare di una vera tattica in questo gioco. Se non si sono raccolti abbastanza cristalli in tempo, siamo praticamente destinati a una fine piuttosto sgradevole. Onestamente, *Sinistar* non è molto divertente. Completare il primo livello significa solo ritrovarsi a combattere nel secondo, veramente difficile. Solo i programmatori sanno cosa si trovi oltre a questo, visto che noi non siamo riusciti a scoprirlo. *Sinistar* è noioso e francamente trascurabile.

Joust

[1] Tizi su struzzi volanti che colpiscono altri struzzi con lunghi bastoni e poi si mettono a deporre uova. Benvenuti negli anni '80, gente. [2] Nei livelli successivi il pavimento scompare, per fare posto alla lava bollente. Carino.



Joust è uno di quei giochi dalla carriera lunga e dignitosa. È spesso citato quando si parla di classici, e il concetto d'inerzia è una caratteristica fondamentale per questo gioco a suo tempo innovativo. Era sicuramente uno dei titoli più divertenti da giocare in due.

Joust sono i tornei medioevali tra cavalieri. In questo caso i duellanti sono a cavallo di struzzi volanti. L'obiettivo è disarcionare tutti i giostratori nemici, per passare al livello successivo. Ci sono anche schermi bonus, in cui raccogliere uova eccetera. Le novità che resero *Joust* unico ai suoi tempi, sono l'inerzia nel muovere gli struzzi e lo schermo "senza bordi". Ma la caratteristica che lo rese fondamentale era la possibilità di giocare in due, uno contro l'altro.

Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	6	GIOCABILITÀ:	7
SONORO:	9	PRESENTAZIONE:	5
LONGEVITÀ:	4	ORIGINALITÀ:	5

Più azione, ma meno varietà rispetto alla raccolta della Namco. Non c'è dubbio che alcuni di questi titoli siano il modo migliore per tracorrere un buon pomeriggio.

7

Chronicles Of The Sword

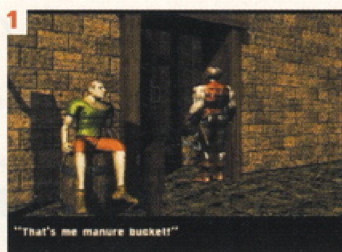
Nell'Inghilterra dei tempi nostri non sarebbe mai potuto accadere. La Regina è innamorata mentre la sorella del Re è stata cacciata dalla corte per aver sparlato e tramato contro il Re stesso. Niente a che vedere con la famiglia Reale britannicadi questa fine millenio...

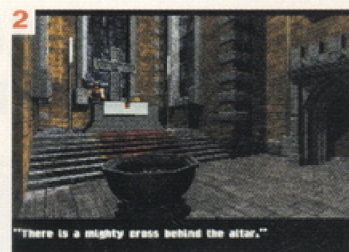
Vi sarà capitato almeno una volta nella vostra vita scolastica di aver partecipato a una visita a una sontuosa villa di qualche nobile famiglia. Dopo un veloce giro guidato delle numerose stanze e dopo aver finito il vostro panino con la Nutella©, l'insegnante vi lascia sempre un paio di ore libere. E cosa si può fare, se non tornare a visitare le stesse stanze già viste prima, sempre con meno interesse e con la preoccupazione di essere beccati dal custode nella sua divisa di colore scuro?

Il vostro primo incontro con *Chronicles of the Sword* ricorda molto questo genere di gite scolastiche. A ogni cancello, incontrerete una bellicosa guardia, **e passerete la maggior parte del tempo spostandovi dal giardino interno di Camelot alla cappella**, passando sempre attraverso la stessa serie di locazioni.

Questo, in definitiva, è *Chronicles of the Sword*. Nell'anno di grazia 420, in un'isola chiamata Albione, che qualche secolo più tardi diventerà la Gran Bretagna, un valoroso e ambizioso cavaliere di nome Gawain (ovvero voi) siede alla Tavola Rotonda di Re Artu. Ma il focolare del Re viene disturbato da pettegolezzi sempre più insistenti. **La regale consorte ha incontrato Lancillotto nella discoteca del Castello e si è perdutamente innamorata.** La sorella di Artù, Morgana, scoperto il fattaccio, non attende molto per infangare la coppia reale vendendo fotografie scabrose a Eva 3000 e Novella 2000, e al Re non resta che cacciarla dalla Corte. Ovviamente Morgana non può tollerare un simile affronto, e ora sta complottando per uccidere il fratello. Per questo motivo, Gawain viene incaricato di trovare ed eliminare la strega prima che questamobiliti una legione di paparazzi pronti a rovinare il buon nome della famiglia reale. Questa missione prende la forma di un'avventura punta e clicca.

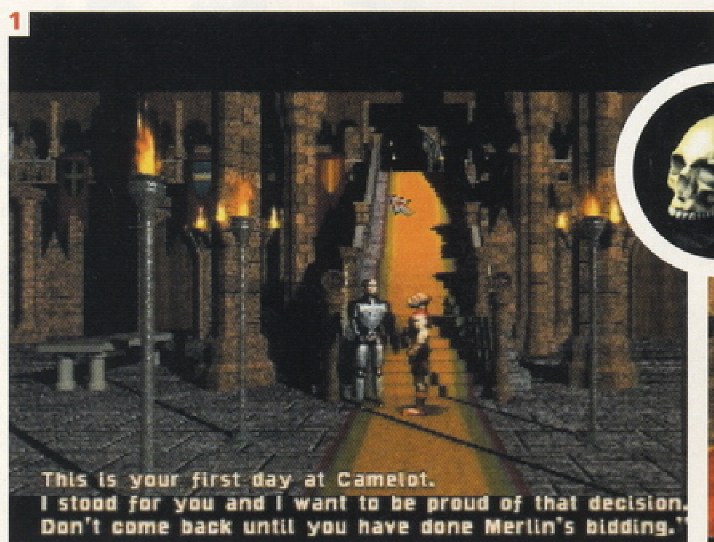
L'introduzione: il nostro amico Gawain si inginocchia davanti al Re giurando fedeltà alla Corona. In un'altra parte di Camelot, Morgana sta

1


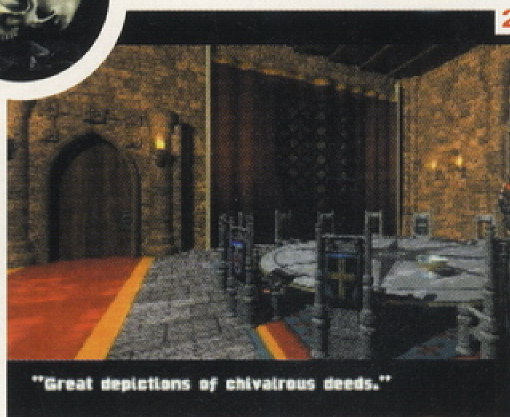
2


[1] "Ehi, ho trovato due biglietti per il concerto di Tina Turner! [2] " Gawain, vigile come sempre, non si è lasciato sfuggire l'enorme croce posta dietro l'altare.



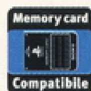
1


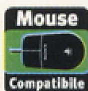


2


[1] Lancillotto vi attende davanti alle scale che conducono alle stanze di Ginevra. [2] Gawain è piuttosto scontato quando deve esaminare gli oggetti.

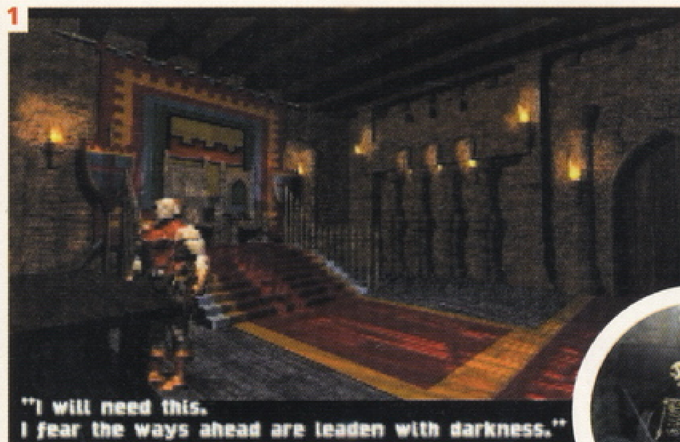








■ CASA:	Sony	■ SVILUPPATORE:	Synthetic Dim.
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Gran Bretagna
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Avventura







[1] Prendete la lanterna prima di entrare nelle grotte. [2] Gawain esamina attentamente il tavolo [3] Il prete emerge dall'oscurità solo per incontrare la spietata [4] Morgana, che lo assassina senza pietà [5] e viene ritrovato cadavere da un fedele [6] subito dopo.







assassinando un prelato, e subito si sente urlare dallo scopritore del cadavere "Il prete è morto!" e immediatamente dopo, con una posa un po' troppo teatrale, aggiungere "Qualcuno ha assassinato il prete".

Gawain è un personaggio un po' traballante anche perché la sua animazione sfarfalla mentre si muove da una parte all'altra dello schermo. Inoltre ci sono buone possibilità che eliminiate la musica dopo i primi dieci minuti, dato che squittisce come uno di quei sintetizzatori Casio che andavano di moda il Natale di una decina di anni fa. Tuttavia, può sembrare appropriata per il 420 dC. In ogni caso, l'animazione degli sprite non è all'altezza degli ottimi fondali - basta ammirare le spade, le botti e il teschio che compongono il background di alcune locazioni. I programmatori della Synthetic Dimensions hanno fatto un buon lavoro per la grafica, a parte che, come già detto, per gli sprite.

Controllare il giovane Gawain può essere quasi snervante: con il mouse muovere il puntatore è più immediato, mentre con il pad dovrete attendere secondi che sembreranno anni. Per esempio, in un certo punto dell'avventura abbiamo incontrato una rampa di scale che sembrava preclusa al nostro passaggio, dato che l'icona dei piedi (che indica la possibilità di accesso) appariva solo a tratti e su un solo gradino.

Chronicles of the Sword è senza dubbio un'avventura molto estesa - ci metterete un bel po' solo per esplorare l'interno della fortezza. È quindi inevitabile che dovrete impiegare un sacco di tempo per girovagare e interrogare tutti i personaggi che incontrate, anche se questi sono tutti invariabilmente rudi e scortesi, a parte il garzone della stalla Wilf.

Riuscire a spostarsi nel, o fuori, dal Castello è quasi un incubo: il fabbro vi odia, la guardia al cancello vi tratta come un ubriacone e il portiere vuole solo una pinta della migliore birra. E molti personaggi pretenderanno favori dal nostro eroe: solo Merlino vi manderà avanti e indietro decine di volte, e per eliminare scheletri e draghi dovrete pure affrontare delle sequenze arcade.

Purtroppo, il sospetto che emerge da una sessione di gioco a *Chronicles of the Sword* è che tutti i riferimenti alla saga arturiana non possono salvare questo titolo. L'avventura è molto lineare e nonostante la presenza del parlato, la giocabilità vi lascerà freddi e distaccati.

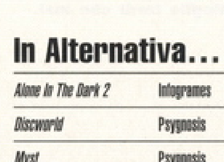


Il fabbro vi odia, la guardia al cancello vi tratta come un ubriacone e il portiere vuole solo una pinta della migliore birra.

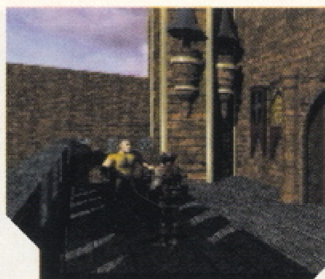


In Alternativa...

Alone In The Dark 2	Infogrames
Discworld	Psygnosis
Myst	Psygnosis







Infamia, infamia, ce l'hanno tutti con me! Ma come, scemo a me che sono il Re?. Uccisioni, imbrogli e mogli fedifraghe... insomma, come ogni buon vassallo direbbe al suo signore: "se vedemo presto..."





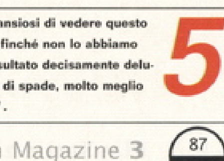


Ufficiale PlayStation Magazine 3

■ GRAFICA:	7	■ GIOCABILITÀ:	4
■ SONORO:	6	■ PRESENTAZIONE:	6
■ LONGEVITÀ:	5	■ ORIGINALITÀ:	4

Eravamo tutti ansiosi di vedere questo gioco, almeno finché non lo abbiamo provato. Un risultato decisamente deludente. In tema di spade, molto meglio *Broken Sword*.

5









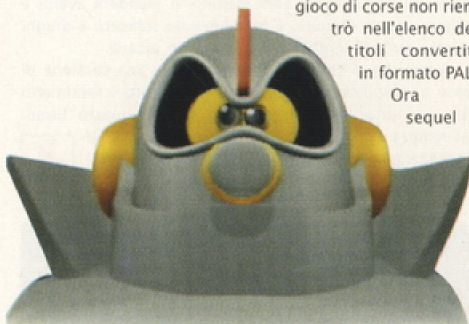
Motor Toon GP2

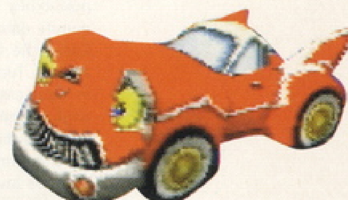
Abbiamo aspettato a lungo una versione PAL del gioco di guida in stile cartoni animati, *Motor Toon* uno dei titoli più originali della PlayStation. Ora l'attesa è finita...



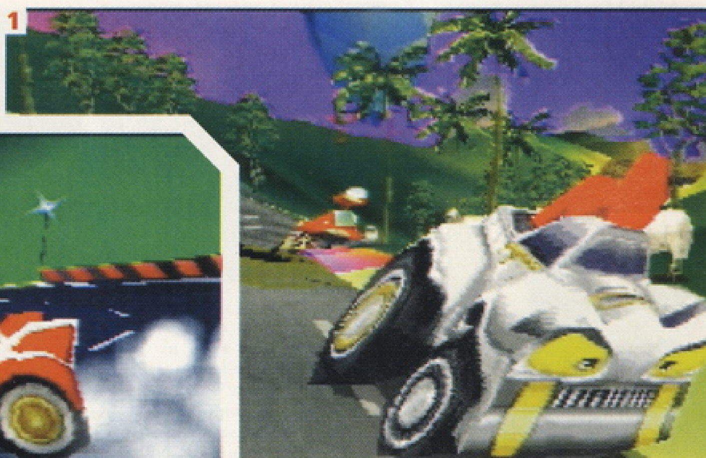
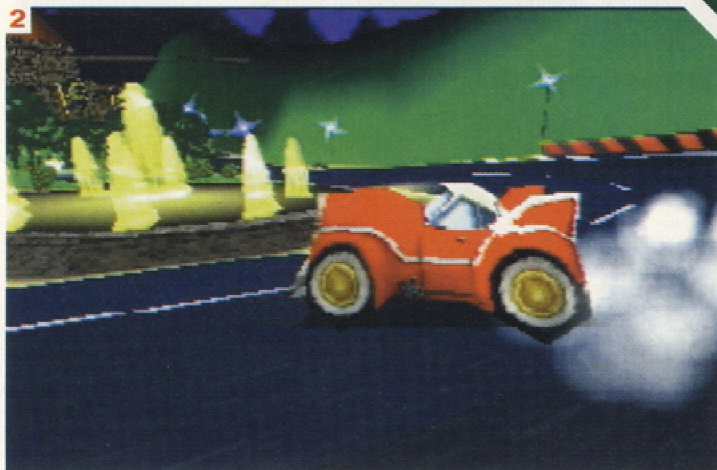
La prima versione di Motor Toon non è stata mai realizzata per le macchine PAL. Meglio tardi che mai.

Sono passati ormai due anni da quando il corrispondente di Game Power dal Giappone ci fece avere una videocassetta con la registrazione dei demo di *Ridge Racer* e *Motor Toon Gran Prix*. Entrambi apparivano fantastici e il secondo era particolarmente intrigante per l'originale grafica da cartoni animati. Sfortunatamente, *Motor Toon Gran Prix* accusava qualche debolezza sul fronte della giocabilità. Non era niente male. Purtroppo, quando la PlayStation arrivò in Europa, questo bizzarro gioco di corse non rientrò nell'elenco dei titoli convertiti in formato PAL. Ora il sequel è





***Motor Toon GP2* ha subito alcuni aggiustamenti a livello di giocabilità e un restyling sul versante grafico.**

[1] *Motor Toon Grand Prix 2* si differenzia a qualsiasi altro gioco di corsa per PlayStation. La grafica è a livello di cartone animato e i movimenti dei veicoli sono divertentissimi. [2] Una delle migliori caratteristiche del gioco sono i replay che possono essere salvati sulla memory card.

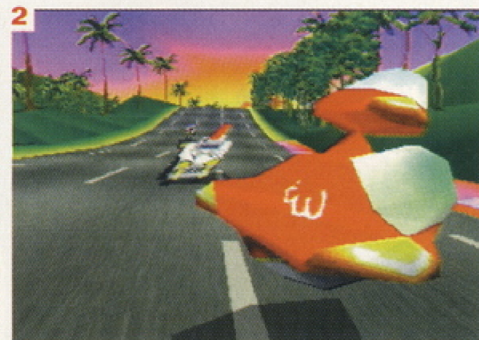






■ CASA:	SCEE	■ SVILUPPATORE:	POLY's
■ DATA DI USCITA:	Novembre	■ PROVENIENZA:	Giappone
■ PREZZO:	L.115.000	■ GENERE:	Gioco di corsa



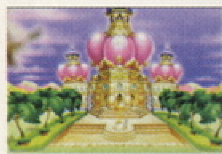






[1] La grafica di Motor Toon è tra le migliori viste su PlayStation. I circuiti e le auto sono spendide. Una nuova versione decisamente migliorata rispetto all'originale. [2] Questa è un'immagine salvata da un replay per darvi un'idea come sono i vari veicoli. [3] Questa macchina sembra uscita dal film Chi ha incastrato Roger Rabbit. [4] E questa non vi ricorda un risciò?






Ogni personaggio ha la propria sequenza renderizzata.

fra noi, rivitalizzato e con molte novità. Non è certo il periodo migliore per arrivare nei negozi, con l'uscita quasi contemporanea degli splendidi *F1* e *Wipeout 2097*. Se poi aggiungete le imminenti uscite di *Supersonic Racers* (il demo era sul CD di PSM del mese scorso), *Street Racer, Destruction Derby 2... Motor Toon GP2* avrà il suo bel daffare per farsi notare.

Per chi non ha mai sentito parlare di questo gioco deve sapere che è incredibilmente accattivante. È sufficiente percorrere qualche giro, saltellando sui ponti, attraversando le stradine della città dei giocattoli, superando il luna park e gustandosi il passaggio del trenino, per apprezzare la grafica incredibile. *Motor Toon* sembra uscito da un cartone animato televisivo. Non ha molto senso fare dei paragoni con il primo *Motor Toon*, dato che la maggior parte di voi non l'ha mai visto. Vi basti sapere che ha subìto alcuni aggiustamenti a livello di giocabilità e un restyling sul versante grafico. È anche stata aggiunta una serie di power-up, disseminati lungo le piste (spudoratamente ispirati da *Super Mario Kart*, ma questo non è necessariamente un male). Raccogliendo le monete, si può attrezzare un arsenale di razzi, nitro e simili, di cui servirsi nel frangente più opportuno. L'unico problema sorge quando li si vuole utilizzare. I power-up accumulati fino a quel momento cominciano a girare a caso, come in una specie di slot machine, finché uno non si materializza sullo schermo, pronto all'uso. Questo compromette ogni velleità tattica. Peccato.



All'inizio, la scelta del veicolo con cui scendere in pista contempla cinque macchine, tutte stranissime (la macchina della principessa Jean sembra un risciò a motore; c'è una specie di Batmobile guidata da pinguini e non manca nemmeno una paperella da corsa). Ogni vettura ha caratteristiche proprie in fatto di velocità, accelerazione, tenuta di strada. Il problema più grave di *MTGP2* riguarda il loro controllo. Su questo aspetto si erano concentrate le critiche rivolte al primo episodio e non sembra che nel sequel siano stati risolti.

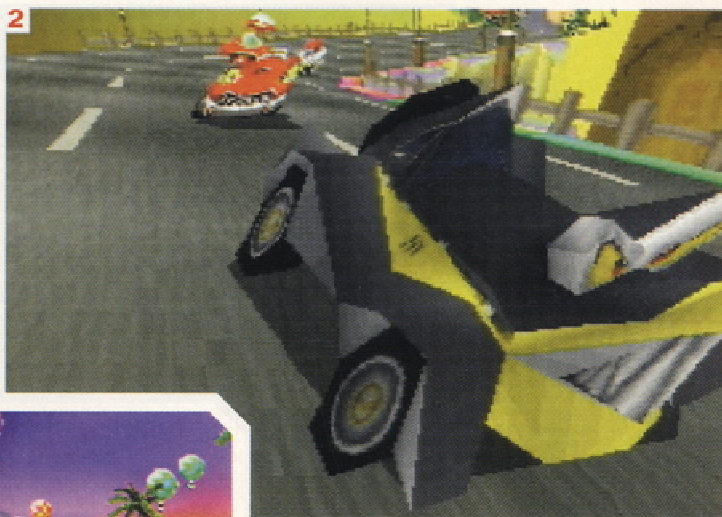
Anche le curve sono un problema: non è possibile derapare, così l'unico modo per stare in carReggiata consiste nel premere freno e acceleratore contemporaneamente. L'uso (giudizioso) del freno è comunque sempre necessario. La paperella rossa non se la cava male in curva, ma è piuttosto difficile prenderci la mano. Alcune piste sono incredibilmente dure, piene di curve a 90'. Il risultato è che si tenta di stare in strada alla bell'e meglio, sperando almeno di non perdere il contatto con il resto del gruppo.È probabile che ripiegherete sui circuiti più larghi, che concedono più ampi margini d'errore e, conseguentemente, garantiscono un'esperienza di gioco più soddisfacente.

A proposito di circuiti: si inizia con Toon Village, l'unico tracciato disponibile al momento della prima partita. Uscendone vincitori, si guadagna l'accesso ad altre nove piste (ma alcune sono solo una versione 'remix' di altre). Ve ne sono di molto complesse: Gulliver House, per esempio, è un viaggio incredibile nell'universo dei giochi da casa. Vi troverete a sfrecciare attorno a tavoli da roulette, palle da bigliardo, carte da gioco e robot. È colorato e molto impegnativo. Prima, però, vi consiglio di provare Crazy Coaster, una gara su 5 corsie.

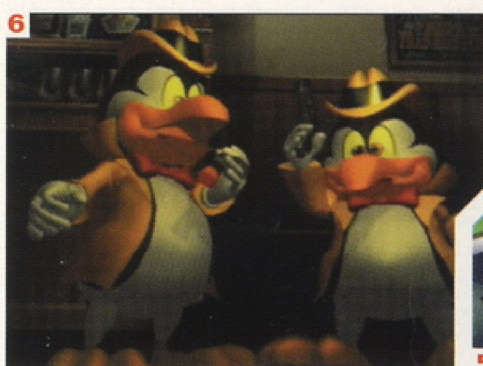
Una delle caratteristiche più apprezzabili di *Toon 2* è la sezione bonus dove, una volta completate con successo alcune piste, si guadagna l'accesso a macchine e circuiti extra, nonché a un paio di sottogiochi. Tank Combat è un semplice gioco uno-contro-uno del genere 'snida e spara'. La macchina, ovviamente, si trasforma in un carro armato.

Motor Toon GP2













[1] La macchina che sembra essere guidata da un ubriaco, riuscirà a seguira la strada una volta che avrete familiarizzato con i tasti direzionali del joypad. [2] I programmatori della Poly possono essere soddisfatti per la loro sezione bonus dove si trovano nuovi personaggi e un sacco di piste extra. [3] Uno scenario panoramico. L'auto sfreccia lungo i viali mentre quei palloni volteggiano nel cielo. [4] Potete anche uscire dalla sede stradale. [5] La stessa macchina sorridente. [6] I Pinguini Brothers

Ed è divertente. Submarine X è un po' come la battaglia navale: si piazzano le proprie navi e si lanciano missili sperando di centrare il bersaglio. In redazione siamo stati piacevolmente colpiti da questi graziosi extra.

C'è poi la modalità di gioco a due in link, che sostituisce lo split-screen dell'originale. Nulla a che vedere con *F1* o *Wipeout 2097*, comunque.

Sotto molti punti di vista, *Motor Toon Gran Prix 2* è stato migliorato. La grafica è allineata agli standard correnti e sia i circuiti che i personaggi extra sono una piacevole novità. Inoltre, cimentarsi di tanto in tanto nei sottogiochi è un buon diversivo. Tuttavia, scavando al di sotto della superficie, non si può non rilevare che l'esperienza di guida vera e propria, ossia il cuore del gioco, non riesce a coinvolgere quanto dovrebbe. Certo, sui circuiti più larghi gareggiare è divertente, le ambientazioni sono eleganti e appariscenti, ma il controllo sulle vetture è ancora troppo approssimativo. Verrebbe voglia di farsi piacere *MTGP2*, ma alla fine si preferisce una bella partita a *Ridge Racer Revolution* o a *F1*. Forse un giorno gli sviluppatori della POLY riusciranno a mettere a posto le cose. Sfortunatamente, non ci sono ancora riusciti. Magari la prossima volta...

In alternativa...

Ridge Racer	Namco
Need For Speed	Electronic Arts
Ridge Racer Revolution	Namco
Supersonic Racers	Mindscape

Ufficiale PlayStation Magazine 3

GRAFICA:	9	GIOCABILITÀ:	6
SONORO:	7	PRESENTAZIONE:	7
LONGEVITÀ:	6	ORIGINALITÀ:	6

Bellissima grafica in stile cartoon e un sacco di circuiti e personaggi. Per quanto riguarda la manovralità, ancora non ci siamo.

8

TOP SECRET

Dopo la guida a *Toshinden 2* del mese scorso, ecco una serie di gabole e trucchi per vari giochi.

RIDGE RACER REVOLUTION

Mentre il gioco sta caricando, NON sparate a nessuna astronave di *Galaga*. Al termine del livello vedrete un piccolo fuoco d'artificio e le parole SECRET BONUS. Andate sullo schermo chiamato "Others". Potrete selezionare l'ora del giorno della gara – normale, a mezzogiorno, di sera o di notte.

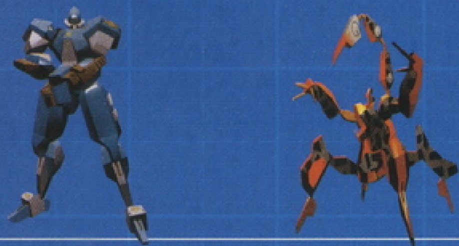
DEFENDER II (WILLIAMS ARCADE'S COMPILATION)

Questo trucco funziona dagli anni 80: raccogliete 10 umani e andate attraverso lo Stargate per aumentare gli uomini, il punteggio, le bombe, ecc.



ZERO DIVIDE

Per avere accesso a un gioco segreto, prima di caricare il gioco tenete premuto START e SELECT sul secondo joypad, quindi accendete la PlayStation. Sempre tenendo premuti questi pulsanti verrà caricato il gioco segreto.



CRITICOM

Questi sono i codici dei personaggi del secondo e terzo livello

Nome	Rank 2	Rank 3
DAYTON	SIER	ETER
DELARA	PHAN	KING
DEMONICA	GONE	WORL
EXENE	SPHE	WING
GORM	CHAM	MARV
S.I.D	ODTH	BATM
SONORK	PLAY	CHRO
YENJI	SPID	STAR





GUNSHIP 2000

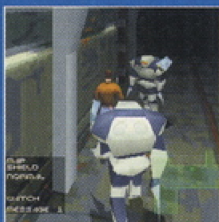
Durante lo schermo di caricamento tenete premuto S 1 D 1 per ottenere armi extra oppure R1 e R2 per l'invulnerabilità.



FADE TO BLACK

Ecco la lista completa dei codici per il gioco/film dell'Electronic Arts:

Livello 1 – □ ○ △ ✕ ○ □
Livello 2 – △ ○ ✕ ○ □ ✕
Livello 3 – ✕ ○ ✕ ○ △ ✕
Livello 4 – ✕ □ △ ○ ○ △
Livello 5 – □ □ △ ✕ ✕ △
Livello 6 – △ ✕ ✕ ✕ ✕ ○
Livello 7 – ○ ○ △ ✕ △ ✕
Livello 8 – □ □ ✕ △ □ □
Livello 9 – △ ✕ ✕ △ ○ △
Livello 10 – ✕ △ □ ○ △ ✕
Livello 11 – ○ □ ✕ ✕ □ ✕
Livello 12 – □ △ ✕ □ ○ ✕

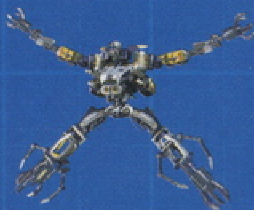


RESIDENT EVIL



Il mese prossimo sveleremo il segreto dei diversi finali. Per adesso accontentatevi di questi consigli indispensabili per terminare il gioco
Entrando nella stanza con il soffitto altissimo, e prendete il fucile dal muro solo se avete già precedentemente raccolto il fucile rotto che serve a rimpiazzarlo sneza che scatti la mortale trappola nascosta che induce il soffitto a cedere e a schicciare miseramente chiunque non sappia come ovviare alla subdola trapola, se non lo fate perderete la possibilità di accedere a questa stanza per il resto del gioco.
Un altro dei probelmi su cui si fossilizzano la maggior parte dei nostri coraggiosi avventurieri e quello della fontana..Quando vi troverete persi, senza via di uscita, esaminate i due libri in vostro possesso (uno è rosso e l'altro è blu, il primo si trova nello studio della prima casa, e l'atro nei pressi dei massi che rotolanti). Esaminate entrambi i libri, e una volta girati con le pagine verso di voi premete ancora una volta il pulsante 'Esamina' - i libri si apriranno rivelando due emblemi che, una volta posti ai due lati della fontana, vi permetteranno di avere accesso al livello finale del gioco...

RESURRECTION: RISE 2



Per giocare come il boss Vitriol nello schermo di selezione dei personaggi premete **DESTRA, DESTRA, DESTRA, SU, SU, GIÚ, SINISTRA, SINISTRA, GIÚ, GIÚ** con il joypad 1.

ADIDAS POWER SOCCER



A grande richiesta ecco una lista di mosse speciali:

Back Heal – □ e ✕
(con la palla)

Dangerous Kick – □ e ✕
(senza la palla)

Handball – △ e ○
(quando c'è un passaggio alto nell'area)

Juggle – □ e ✕
(quando la palla è vicino a voi – alta o bassa)

Predator Bicycle Kick – △ e ✕
(quando la palla è passata alta)

Predator Mega Shot – △ e ✕
(con la palla)

Predator Volley – △ e ○
(quando la palla è vicina o passata alta)

Pull T-Shirt – △ e ○
(quando siete vicini ad un'avversario)

Push 2 Arms – △ e ✕
(senza palla)

Super Flick – △ e ○
(con la palla)

Super Run – □ e ○
(con o senza palla)

Super Predator Chip – SX, △ e ✕
(con la palla e vicino alla porta avversaria)

Per trovare il Dream Team selezionate partita amichevole e quando viene mostrato lo schermo delle tattiche premete □ ✕ **L1** e **R2** contemporaneamente.



IMPACT RACING

Per l'invulnerabilità digitate (con gli spazi):
I AM IMMORTAL
Per le armi illimitate, digitate:
LOADSOFSTUFF
Per vedere la sequenza finale (con gli spazi):
JOURNEYS END



X-Com: Enemy Unknown

Chiamate la vostra base 'X-FILE' e sarà costruita automaticamente per voi al completo di ingegneri, scienziati e truppe.

Gabole

Spedite i vostri trucchi, consigli e soluzioni a : **Top Secret, *PlayStation Magazine*, via Aosta 2 20155 MILANO.**



I CD possono contenere

PSM colpisce ancora:

musica, immagini e

con il nostro CD avete la

software. E, se si vuole, li

possibilità di provare i giochi

si può allegare a una

prima di comprarli.

rivista...



Wipeout 2097

■ CASA:	Psygnosis
■ STYLE:	Corsa
■ PROGRAM:	Demo giocabile

Il nuovo gioco della Pygnosis migliora di molto la versione precedente. Ci sono più circuiti, più armi e più mezzi. Altra novità è il controllo del veivolo che è stato migliorato. In questo demo giocabile potete verificare proprio questa nuova caratteristica. Infatti trovate solo un circuito, senza avversari. Potete scegliere tra quattro veivoli da scegliere. Il circuito è molto vario, una vero campionario di curve, gallerie e salti da capogiro.

■ Comandi

- (X) **Accelerare**
- (O) **Sparo**
- (△) **Cambio visuale**
- (□) **Abbandonare l'arma**
- L1 R1 **Freno laterale**

■ Caratteristiche
Una pista completamente giocabili a due livelli di difficoltà e 4 veicoli da provare.

■ Ulteriori informazioni
Correte a pagina 42 se volete saperne di più. Troverete un'esauriente recensione del gioco.





[1] Riuscire a controllare in maniera adeguata i mezzi di WipeOut è una delle cose più difficili del gioco, ma una volta appreso il metodo non vi ferma più nessuno. [2] Chinque abbia giocato al primo episodio si renderà conto fin dalla prima occhiata che graficamente il gioco è stato migliorato in maniera impressionate. Notate, per esempio, la scia blu lasciata dalla vostra astronave...

F1

■ CASA:	Psygnosis
■ STILE:	Corsa
■ PROGRAMMA:	Demo Giocabile

er questo demo del gioco più venduto del momento è disponibile un solo circuito, con il quale cimentarsi in versione Arcade, più giocabile ma meno emozionante, oppure in versione Gran Premio, sicuramente più difficile ma in grado di dare maggiori soddisfazione all'amante delle simulazioni. Potete scegliere tutti i piloti del campionato 1995.

Mentre giocate il Demo non dimenticatevi di prestare orecchio al commento del telecronista inglese, e preparatevi a sentire quello in lingua italiana, disponibile nella versione definitiva del gioco.

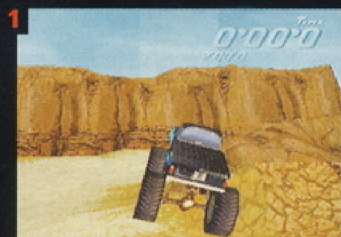
■ Comandi

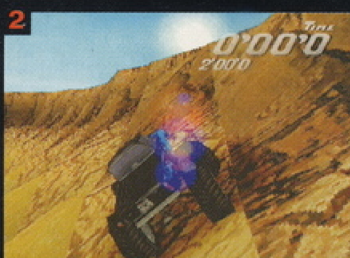
- (X) **Per accelerare**
- (□) **Per frenare**
- L2 **Per Scalare**
- R2 **Per cambiare marcia**
- START **Per mettere in pausa**
- R1 L1 **Per cambiare visuale**

■ Caratteristiche
Un solo circuito giocabile nelle due modalità - Arcade e Gran Premio - e i 35 piloti del campionato della scorsa stagione.









MONSTER TRUCKS

■ CASA: **Psygnosis**

■ STILE: **Piattaforme**

■ PROGRAMMA: **Demo giocabile**

Programmato dagli stessi di *Destruction Derby 2, Monster Trucks* è un gioco di corsa con protagonista uno di quei veicoli a quattroruote motrici con penumatici enormi e che sono in grado di superare qualsiasi ostacolo Questo demo giocabile si svolge su un breve circuito nel deserto che deve essere completato entro un periodo di tempo. Non ci sono veicoli avversari. La versione finale del gioco includerà una sezione tipo *DD2* con molti incidenti e una gara di rally da disputare su circuiti posizionati su varie isole.

■ Comandi

Per Accelerare

Marcia indetro

Per modificare la visuale

■ Caratteristiche

Demo giocabile lungo un singolo e breve circuito nel deserto

Niente paura

Questi programmi sono versioni di pre-produzione di giochi non finiti. Se si impiantano, resettate semplicemente la PlayStation e ricaricateli. Non succederà niente.





[1] Saltare dalle cunette con questo bestione è divertentissimo.
[2] C'è di buono che anche salendo sulle pareti con una pendenza vicina al 50%, non ci si rovescia mai.
[3] Oltre a quella che vedete, è possibile giocare con una seconda visuale.

DESTRUCTION DERBY 2

■ CASA: **Psygnosis**

■ STILE: **Guida**

■ PROGRAMMA: **Demo non giocabile**

Destruction Derby 2 è un gioco molto atteso. In questo demo non giocabile vi renderete conto come sarà il gioco: incidenti spettacolari, effetti grafici da sogno e, soprattutto, tanta, ma tanto, divertimento. Il mese prossimo su queste pagine troverete la recensione. Per ora accontentatevi di osservare questa gare e ammirare tutto il disastro che una macchina può causare. E come se non bastasse i punti aumentano. L'importante è non distruggere il mezzo, altrimenti sono guai..





Purtroppo la versione di *Destruction Derby 2* presente sul CD non è giocabile. Ma vi renderete subito conto di cosa vi aspetta solo guardando le immagini.



Magic Carpet

Lacero e consunto, questo povero tappeto se ne torna a casa, con le frange fra le gambe. Ecco un altro che ha letteralmente mangiato la polvere. Quanti di voi sono riusciti a vedere la fine dello sparatutto della Bullfrog? Come ogni mese PlayStation Magazine vi rivela un finale di un gioco. Novembre è il turno di *Magic Carpet,* uno sparatutto impegnativo con molti livelli...

75 livelli. Si, proprio settanta-cinque!

Avete giocato con la morte. Sconfitto maghi, grifoni, geni e kraken.

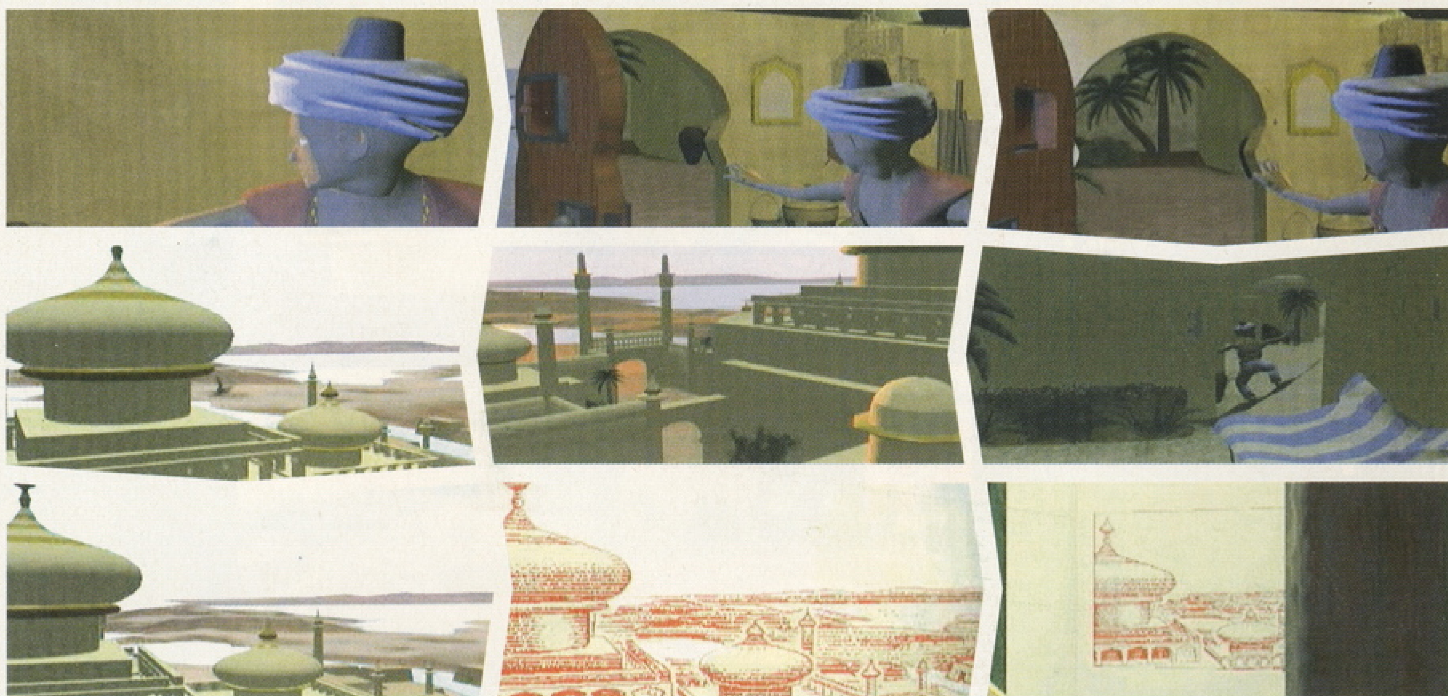
Siete un po' scossi.

Ma almeno è finita - un mondo è stato salvato dalle fameliche fauci del destino. Tutto quello che rimane da fare

è inserire la quinta nel vostro tappeto magico

e tornare a casa, in tempo per la cena. E delle vostre imprese cosa resterà?

Semplici pagine nei libri di storia...



Arrivederci a dicembre con PlayStation Magazine 4

Ufficiale PlayStation Magazine

PlayStation Magazine, la rivista ufficiale, si propone di fornire ai suoi lettori le informazioni più aggiornate su qualunque aspetto del mondo e dei giochi PlayStation.

Uno stretto rapporto con la Sony Computer Entertainment ci dà accesso esclusivo al software e alle notizie più recenti, oltre a consentirci di allegare alla rivista il CD Ufficiale.

Le nostre recensioni dei giochi PlayStation sono complete, oneste e autorevoli e offrono "consigli per gli acquisti" indipendenti e imparziali.

Fateli provare prima a noi, così non correrete il rischio di giocarli voi.

TOMB RAIDER



EIDOS



FANTASTICO!!
Tutti coloro che acquisteranno Tomb Raider potranno richiedere la favolosa riproduzione della pistola Beretta 92F a sole **L. 5.000!!**

Nei migliori negozi di Videogames



HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 413031 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130399